

PLANET

PLAYSTATION



XENOGEARS:
TORNANO GLI RPG
DA LEGGENDA



HARD EDGE, TRA
RESIDENT EVIL E
METAL GEAR SOLID



KKND: KROSSFIRE,
STRATEGIA E FORZA
IN TEMPO REALE

OLTRE 50 GIOCHI
Solo
4.900
LIRE

100% INDIPENDENTE
Anno 1 N. 6 giugno 1999

**Evil
Zone**

**TEKKEN 3 HA TROVATO
IL SUO EREDE!**

SPECIALE

STAR WARS



**SE VI É PIACIUTO COLIN
MCRAE RALLY ARRIVA...**

V Rally 2

ISSN 1127-6967

90.006>



RECENSITI

DOLPHIN'S DREAM • WING OVER 2 • LIVE WIRE • BLAZE
& BLADE • YOYO'S PUZZLE • MARVEL SUPERHEROES VS
STREET FIGHTER • TANK RACER • ANNA KOURNIKOVA
TENNIS • DESTREGA • G POLICE • PARASITE EVE

PROVATI

APE ESCAPE • GRAN TURISMO 2 •
SOUL REAVER • POINT BLACK 2 •
007 TOMORROW NEVER DIES •
DUGS DUNNY LOST IN SPACE

**LA SOLUZIONE
COMPLETA DI
SILENT HILL**

DRIVER

“Ti promettiamo la più bella corsa della tua vita”
- Ufficiale PlayStation Magazine Aprile '99 (9/10)



**“Originale, divertente, tecnicamente valido
uno dei migliori giochi del 1999”**

- Superconsole PlayStation



**“Come si fa a guidare
senza volante...?”**





PLANET PLAYSTATION MENU

PLANET GAME

Evil Zone	24
Hard Edge	30
KKND: Krossfire	18

PROVA PLANET

Anna Kournikova's Smash Count Tennis	44
Blaze & Blade	39
Destrega	46
Dolphin's Dream	34
Live Wire	37
Marvel Superheroes Versus Street Fighter	40
Tank Racer	41
Wing Over 2	36
Yoyo's Puzzle	38

IMPORT

Densha De Go! 2	73
King of Fighters	72
Parasite Eve	62
Xenogears	66

CLASSIC

G Police	74
----------	----

PRIMA IMPRESSIONE

007 Tomorrow Never Die	60
Ape's Escape	54
Bugs Bunny Lost in Space	61
Gran Turismo 2	56
Point Blank 2	59
Soul Reaver: Legacy of Kain - update	58
V Rally 2 - update	48

AREA SOLUZIONI

Silent Hill	80
-------------	----

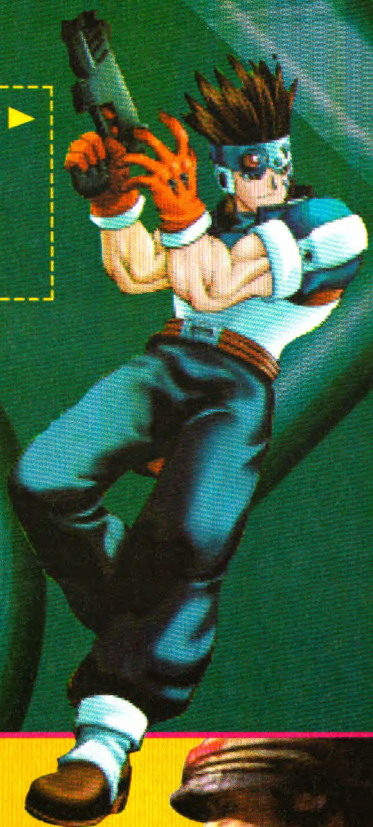
RUBRICHE

Games Wanted - Simulazioni Sportive	90
Hardware	76
News	8
Planet Cheat	78
Pitonate	6

Hard Edge:

il gioco più sottovalutato del momento è diventato un Planet Game con i fiocchi.

Se il 2000 non vi spaventa e lo spirito è quello dei bei tempi, il gioco di strategia in tempo reale è la vostra salvezza: **KKND: Krossfire**, la battaglia comincia.



Avventura, thriller, adrenalina e suspense sono gli ingredienti vincenti di **Parasite Eve**.

Provato su PSX in anteprima assoluta il nuovo racing 'all terrain': **V Rally 2**.



Dal profondo Giappone **Evil Zone** lancia la sua sfida al re dei picchiaduro. E per Tekken 3 si tratta di una lotta all'ultima mossa. ▶



LEGENDA

S - su	↕	Q - quadrato	□
G - giù	↓	C - cerchio	○
Dx - destra	→	X - tasto x	X
Sx - sinistra	←	R1 - tasto funzione destra sopra	
S1 - diagonale in alto a sinistra	↖	R2 - tasto funzione destra sotto	
S2 - diagonale in basso a sinistra	↙	L1 - tasto funzione sinistra sopra	
D1 - diagonale in alto a destra	↗	L2 - tasto funzione sinistra sotto	
D2 - diagonale in basso a destra	↘	N - neutro, nessun tasto premuto	
T - triangolo	△		

ARCADE

AVVENTURA

AVVENTURA PUNTA E CLICCA

AZIONE

GIOCHI DI RUOLO

PICCHIADURO

PLATFORM

PUZZLE

RACING

SIMULAZIONI VARIE

SIMULAZIONE SPORTIVA

SPARATUTTO

STRATEGICI

Planet Voto

DA 0 A 40	Difficilmente vedrete su Planet PSX giochi così scarsi. Da tenersi alla larga!
DA 41 A 60	Un titolo che prometteva bene ma che si è rivelato una grande delusione.
DA 61 A 70	È opportuno fare una lunga riflessione se acquistare il gioco o no.
DA 71 A 80	Un titolo che vale decisamente la pena di prendere in considerazione.
DA 81 A 90	Cominciamo ad avvicinarci al top. Acquisto caldamente consigliato.
DA 91 A 100	Siamo in Paradiso, meglio di così non è possibile!



Rivista associata
all'Unione Stampa
Periodica Italiana

Publicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n.796 del 18/11/1998

R.C.S. Libri S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 fax 02/5065361

REALIZZAZIONE EDITORIALE:

Media Group Srl - Via Pagliano, 37 - 20149 MILANO
Tel: 02/43980182 fax 02/43980181

Direzione: Roy Zinsenheim

Caporedattore: Claudio Somazzi

Art Director: Cristian Ghezzi

Impaginazione Elettronica:

Paola Lagala, Michela Rolandi

Team Editoriale:

Laura Colombo, Alfredo Delmonaco, Massimo Losa,
Giampaolo Moraschi, Alessandro Peretti, Antonio
Perna, Christian Pettini, Lucio Prosperi, Alessandro
'Pitone' Seccafieno

IMPIANTI PRESTAMPA

Bassoli & Olivieri - via Merano, 18 - 20127 MILANO

STAMPA

A. Pizzi S.p.A. - via A. Pizzi, 14 - Cinisello Balsamo (MI)

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA

R.C.S. Rizzoli Periodici S.p.A. - via Rizzoli 2 - 20132 MILANO
Tel. 02/2588
Sped. Abb. Post. comma 26, art. 2, legge 549 del 28/12/95

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PUBBLICITA'

P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.l.
via Ennio, 6/A - 20137 MILANO - Tel: 02/579621 r.a.
fax 02/55014919
Responsabili pubblicità: Bruno Pasini, Giancarlo Gani

EDITORE

R.C.S. Libri S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 - fax 02/5065361

DIRETTORE RESPONSABILE

Gianni Vallardi

ARRETRATI

I numeri arretrati vanno richiesti al proprio edicolante di fiducia,
oppure a ASE Agenzia Servizi Editoriali S.r.l. - via Nazario Sauro,
35 - 20037 Paderno Dugnano (MI), tel. 02/99049970 - fax
02/99044553, inviando anticipatamente l'importo pari al doppio
del prezzo di copertina, con assegno bancario o bollettino di c/c
postale n. 36248201. Per i residenti all'estero, il costo di una copia
arretrata corrisponde al doppio del prezzo di copertina, maggiora-
to di un contributo fisso di L. 3.000 per le spese postali. La dispo-
nibilità di copie arretrate è limitata, salvo esauriti agli ultimi 12
mesi.

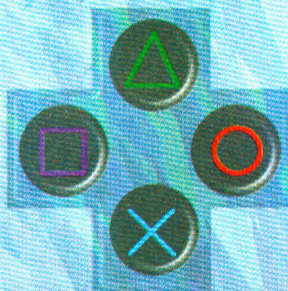
ISSN 1122-1313

© RCS Libri

**Per informazioni, richiesta cheats,
consigli e tutto il resto scrivete a...**

INDIRIZZO FAX:
Planet PlayStation 02/43980181

INDIRIZZO E-MAIL:
playstation@planet.it



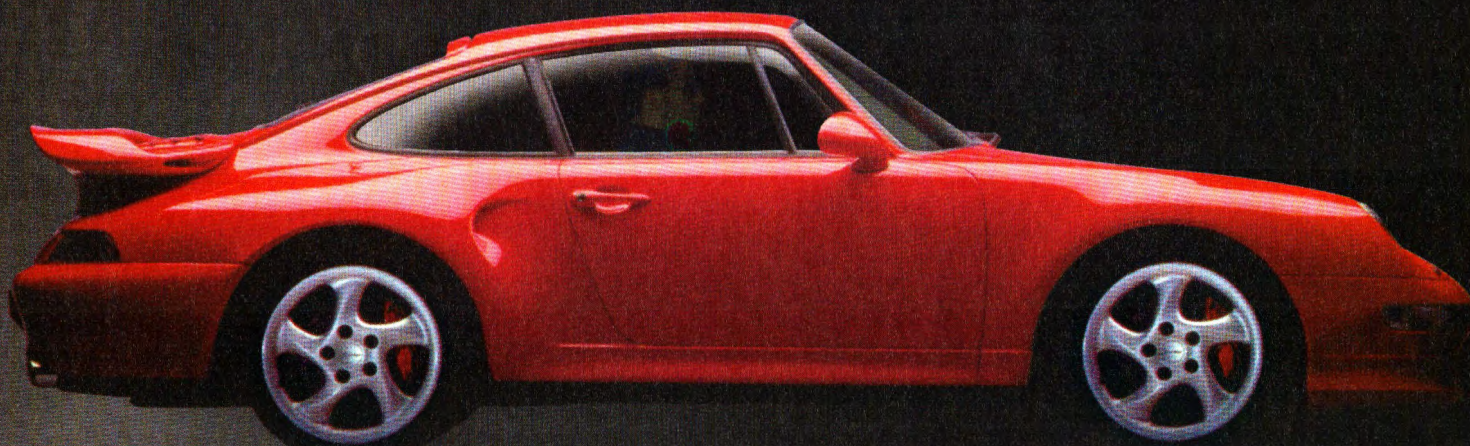
Fuso.
Completamente fuso. Sono appena atterrato da un aereo proveniente da Los Angeles, sono le ore quindici locali, le sei del

mattino per il mio organismo. Aggiungete dodici ore di volo, un'ora di attesa per le due preziose valigie ricolme di squisitezze made in USA, un'ora ulteriore per constatare il mancato arrivo delle suddette valigie (Alitalia, grazie di esistere, senza di te i voli sarebbero privi di emozione, vuoi mettere il brivido di quella strepitosa roulette russa del recapito bagagli...), il trasferimento velocissimo Malpensa-redazione (con un autista di pullman che festeggiava a modo suo la vittoria di Schumacher), senza passare da casa perché tanto non ho valigie da disfare, ed eccomi accolto con un gellido: *"hai mezz'ora per scrivere l'editoriale"*. Tra uno sbadiglio e l'altro proviamoci. Innanzitutto chiariamo una cosa. Non sono andato a Los Angeles in vacanza, ma bensì per assistere alla più grande fiera mondiale dei videogames, una vera e propria rassegna planetaria dove ogni produttore mostra i suoi progetti (più o meno avanzati) per il futuro. Abbiamo (già, perché mi sono portato dietro anche Pitone, che ne ha combinate di cotte e di crude) potuto provare giochi importanti e vere schifezze. Il reportage completo lo troverete ovviamente sul prossimo numero, ma così su due piedi direi che dobbiamo tenere d'occhio il gioco di skate-board della Activision, Toni Hawke Pro Skateboarder (assolutamente strepitoso, Pitone è impazzito), Quake II (un classico), Tomorrow never dies (finalmente James Bond approda alla Playstation e su questo numero potete gustarvi una succosa 'prima impressione'), Mission Impossible (molto simile al gioco di James Bond), Grand Theft Auto II (ancora più crudele, spietato e violento) e,

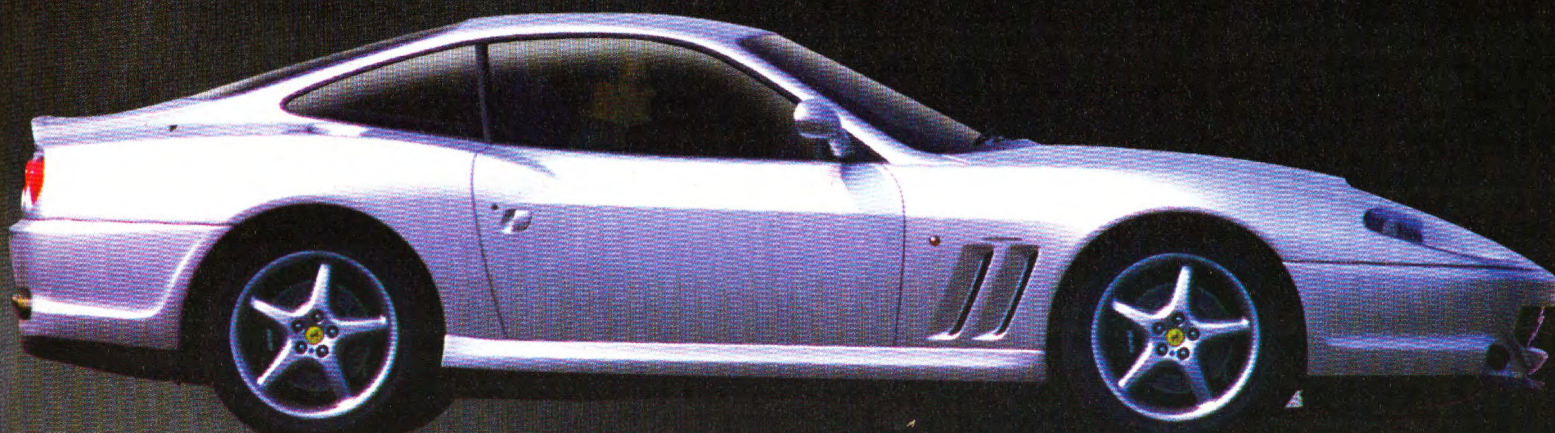
udite udite, Die Hard Trilogy II, ambientato a Las Vegas (il gioco preferito del direttore). Questi sono i primi titoli che mi vengono in mente (gli appunti intelligenti sono nella valigia scomparsa), ma sono tanti i giochi veramente goduriosi. Il futuro della Playstation è assicurato.

A proposito di futuro, la Sony ha organizzato un mega-party per festeggiare i venti milioni di pezzi venduti in tutto il mondo, offrendoci anche alcune immagini della Play2000. Assolutamente impressionanti. Così come il ricco buffet e il concerto di Beck che ci ha allietato la serata. Altri appunti di viaggio... vediamo.... ah sì, negli States non si parla d'altro che di Star Wars, che debutta domani nei cinema. Libri, riviste, programmi tv, poster, biglietti venduti a 500 dollari, i ricettari di Guerre Stellari (l'unica copia venduta l'ha acquistata Pitone), i rotoli di carta igienica griffati Guerre Stellari ecc, ecc. Non farò finta di essere stato invitato alla prima per la stampa, però ho fatto il viaggio di ritorno seduto accanto alla inviata di Repubblica che me l'ha raccontato tutto. Se vi fidate del sottoscritto, per tutte le ragioni per le quali lei lo ha stroncato io direi che bisogna correre, non camminare, verso il botteghino per prenotare il biglietto per settembre. Ma chi ha mai detto che "troppi effetti speciali" siano negativi. Anzi. Apposta andiamo a vederlo.

Ultime note prima di crollare. Negli States vanno tutti matti per i giochi fantasy e di ruolo, e poco per le simulazioni sportive. Il gioco più venduto è Syphon Filter, per la gioia di Pitone. Gli hamburger del McDonalds americano sono più buoni di quelli italiani. A Los Angeles esistono solo tre categorie di ragazze: belle, bellissime e strafighe. E tutte rigorosamente bionde. Quelle con i capelli scuri sono turiste. E infine, dopo quattro giorni di sogno californiano ci ha pensato subito l'Alitalia a farmi capire che ero veramente tornato a casa. Buona notte!



SCEGLI LA TUA ARMA



NEED FOR SPEED™ ROAD CHALLENGE



F A I R U G G I R E I L T U O M O T O R E



CTO
<http://www.cto.it>

ELECTRONIC ARTS™

© 1999 Electronic Arts. Need For Speed, Electronic Arts e i loghi Electronic Arts sono marchi registrati di Electronic Arts negli Stati Uniti e in altri paesi. Tutti i diritti riservati. Ferrari, Ferrari F355, Ferrari F355 Maranello, tutti i loghi associati e i disegni di Ferrari F355 e Ferrari F355 Maranello sono marchi registrati di Ferrari S.p.A. Il mondo Jaguar, il simbolo del giaguaro e i craxton XJR sono marchi registrati di JAGUAR. GARGOYLE, BLOODHOUND e altre immagini sono marchi registrati di Gargoyles. Corvette, Corvette Z06, Ferrari F40, Lotus Evija e i vari Lotus Evija sono marchi registrati di Lotus. Tutti i loghi associati a Electronic Arts Inc., Mercedes-Benz, CLK e CLK-AMG sono marchi registrati di Mercedes-Benz AG. Audi, Audi A8, Audi A8 L, Audi A8 L quattro sono marchi registrati di Audi AG. Bentley Continental GT sono marchi registrati di Bentley Motors Limited. McLaren F1 GT e tutti i loghi associati sono marchi registrati di McLaren Cars Ltd. Il logo BMW e i termini BMW e modelli creati da BMW sono marchi depositati di BMW AG e utilizzati sotto licenza. Licenziati da Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG sono spicchi, orologi, Porsche e GT sono marchi registrati di Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG. Tutti gli altri marchi commerciali sono di proprietà dei loro rispettivi proprietari. PlayStation è un marchio registrato di Sony Computer Entertainment Inc.

Le piton@te

3, 2, 1... CONTATTO!



Benvenuti a questa nuova sezione di Planet PlayStation, quello che comunemente si chiamerebbe 'L'angolo della Posta'. Ma qui c'è un po' di più. Oltre a rispondere alle vostre numerosissime lettere (cercando di accontentare tutti),

troverete notizie, pareri, consigli e quant'altro io e il mio team di esperti (l'Allegra Famiglia Bojungles) possiamo dirvi sul mondo PlayStation. Tengo a precisarvi che **NON SI TRATTA** di una rubrica per indizi, cheats o soluzioni; quelle richieste potrete continuare a inviarle normalmente e

verranno prese come spunto per l'inserimento sul giornale di tutto il materiale richiesto. Per scrivere a questa rubrica, il forum di Planet PlayStation, è sufficiente che sulla busta indichiate, sopra l'indirizzo di Planet PlayStation (Media Group Via Pagliano, 37 20149 MILANO) la dicitura **POSTA &**

PITONATE. Stessa cosa dicasi per la posta elettronica: playstation@planet.it è l'indirizzo, **POSTA E PITONATE** l'oggetto da indicare nel messaggio. Sarò ben felice di conoscere i vostri pareri e di discuterli con voi, in special modo quelli contrastanti. Come nel caso di questo mese...

QUICKSTART - IN BREVE...



Questa sezione è dedicata alle risposte lampo e ai ringraziamenti per il tifo che fate per noi. Grazie, e che la Forza sia con voi. Un saluto particolare alla regione Puglia dove, a giudicare dalla mole di lettere di provenienza pugliese, sembriamo essere molto popolari.

Andrea Maggiori di Lugo (RA) ha dei problemi nel passaggio dal livello medio a livello Campione in FIFA 99: se ti sembra di essere onnipotente a livello medio e rimedi un sacco di palate in quello successivo, continua a giocare a livello medio come allenamento. Non precipitarti subito sul difficile: continua ad allenarti e vedrai che ce la farai. Un GRAZIE tutto maiuscolo a **Graziano Maggiore di Avetrana (TA)** per

l'opera di pubblicità che sta facendo presso i suoi amici: sei il Numero Uno! Ringraziamo anche **Stefano Bellentani** per le cheats che ci ha inviato e **Paolo 'Another Visitor.'** per la solidarietà contro la pirateria. A **Fabio de Vitis di Squinzano (LE)**, che è in dubbio tra Uefa Champions League e FIFA '99, risponde Alfredo 'a mamma' Delmonaco (che ha dato 88 a UCL): ISS Pro 98 è la risposta esatta! La ragazza e la madre di **Dario Ignazzi di Brindisi** hanno diversi problemi con la PlayStation: non sono bloccate in qualche punto di qualche gioco, ma la prima la ritiene troppo inferiore alla PSX, mentre la seconda la ritiene dannosa per la salute. Dario: non vale la pena di litigare con la tua ragazza per colpa della PSX. Tanto non ci puoi fare nulla: non c'è niente di peggio di una ragazza gelosa di un

joystick! Spiegale che sono soltanto giochi e per tali vanno presi. Alla mamma prometti (e mantieni) che giocherai senza esagerare: il segreto è tutto nella misura. La gentilissima **Alice di Milano** ci chiede perché non recensiamo i suoi tre giochi preferiti: Klonoa, Batman & Robin e Alien Trilogy. Purtroppo sono usciti prima della nascita di Planet PlayStation, quindi non potevano essere recensiti. Quando cominceranno ad uscire nella linea Platinum, potrai leggerne nella rubrica Classic. **Raffaele Giuoco di S. Agata di Puglia** ci chiede di diventare nostro collaboratore: caro Raffaele, purtroppo i tempi tecnici di lavorazione non ci permettono di poter avere collaboratori così distanti. Continua a leggerci, comunque! Sarà contento **Stefano Frangioni** che ha

trovato la recensione di GTA nella sezione dedicata ai giochi Platinum; per quello che riguarda il film di Tomb Raider, sappiamo che è imminente e le nostre fonti ufficiali, per ora, danno Sandra Bullock come interprete nella parte di Lara. Eventuali carenze fisiche, comunque, non sono da ritenersi un problema per come è messo il mondo del cinema: se in Pulp Fiction sono riusciti a far sembrare Jhon Travolta un inetto come ballerino, riusciranno SICURAMENTE a pompare la Sandrocchia. Chiudiamo con **Massimo Volanti di Foggia** che spero sia soddisfatto dello speciale sulla PlayStation 2 uscito sul numero 4. Se sarà superiore alla Dreamcast? Lo sarà finché ci saranno così tanti giochi tra cui scegliere, un plus notevole rispetto a chi non ha una faretra così piena di frecce per il suo arco...

EXXXPOSED!

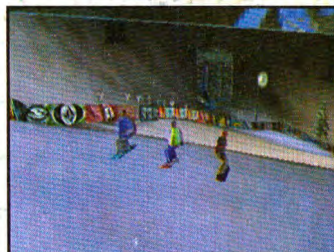
Proprio per dimostrare che non ce l'ho con nessun gioco, in particolare con il suo protagonista, ecco un concorso che, come si dice in termini moderni, è interattivo, cioè viene indetto, voi partecipate e noi giudichiamo. Anche questa è interattività! L'idea nasce, come sempre, dal saggio gnomone delle nevi di Valle di Aosta; gnomone che, per convenzione, chiamiamo Gnuzz. Un giorno se ne salta fuori e dice: "Perché non indichi un concorso?! Ti fai mandare dalle lettrici una loro foto VESTITE DA LARA CROFT! Ogni mese ne pubblichiamo una o due e vince chi le assomiglia di più. All'inizio della stagione invernale, la vincitrice potrà godere di fama e gloria eterne." Così ho pensato: perché non indire un concorso dove le lettrici ci mandano una loro foto vestita da Lara Croft? Non importa che ci sia una perfetta somiglianza fisica, anzi: spazio aperto all'interpretazione! Il requisito necessario è l'abito (non dimenticatevi gli occhialini) e l'attitudine, l'atteggiamento: non siate timide! Il compito dei lettori, oltre a constatare che ci sono molte giocatrici che dovrebbero conoscere, sarà quello di convincere sorelle e fidanzate ad acconciarsi adeguatamente alla bisogna. Le foto (che non verranno restituite), vanno inviate sempre a questa rubrica, **POSTA & PITONATE**. Se volete potete anche scannerizzarle e inviarcele tramite e-mail in formato .jpg. Fateci vedere di cosa siete capaci!

BOJUNGLES MOST WANTED

Non poteva mancare una classifica, una selezione dei giochi che ci hanno tenuti incollati allo schermo per tutta la stagione (e per stagione, arbitrariamente usata come termine di lasso temporale, intendo dall'apertura degli impianti di risalita montani, Novembre 98, alla chiusura, Aprile 99). Una scelta, anch'essa arbitraria, di cinque giochi al mese scelti tra nuove uscite e vecchie glorie, anche questi inseriti senza un particolare ordine di classifica. Quello che NOI abbiamo giocato e che consigliamo a VOI di prendere in considerazione come giochi di società, quelli da fare quando si è in tanti. Fateci sapere a cosa preferite giocare quando siete in compagnia: sarà d'aiuto anche a noi. I giochi di questo mese sono stati:

**BLOODLINES
MICROMACHINES
TEKKEN 3
FISHERMAN'S BAIT
ESPN X GAMES PRO BOARDERS**

Come nelle colonne sonore, è prepotentemente entrato nella nostra PlayStation l'ultimo nato in casa Radical



Entertainment. Bloodlines, con l'opzione multitap per giocare fino a quattro, è risultato essere molto divertente e di facile apprendimento. Un sacco di cazzotti e insulti: in definitiva, un must per la crew. Micromachines è ormai un classico, con quelle sue piste variopinte e le macchinine strane... Anche questo, giocato in compagnia, spacca! Di Tekken 3 non parlo neanche: una presenza eterna laddove sussista più di un giocatore. Tekken 3 ha sciolto amicizie decennali, ha favorito il fiorire delle scommesse clandestine casalinghe, ha distrutto regni e civilizzati popoli: non manca nella PlayStation di nessuno! Fisherman's Bait è il gioco 'alternativo' di questo mese: la modalità di

gioco a due sullo stesso schermo, con due pescatori sulla stessa sponda del lago alla ricerca del bass più grosso ci ha stregato. Hai voglia a muovere quello stick come un mulinello!... Prima o poi rimarrà in mano a qualcuno e io riderò grassamente! Per concludere, non poteva mancare un gioco di snowboard, vero motore sportivo della vita in Valle d'Ayas, unico sport di cui non ne avremo mai abbastanza. È subentrato a Cool Boarder's 3 grazie alla presenza di veri riders, di una colonna sonora diecielode e della presenza del fuoripista nella modalità Midnight Express. Lo split screen non è dei più agevoli, ma facendo un run per uno, si riesce a tenere a bada tutti quanti.



Carabattole, sghignazzate ed afflitti del mondo PlayStation

A CURA DI Alessandro 'Pitone' Seccafieno

REPERTI

REPERTO 1

Caro Alessandro, ma chi ti credi di essere? Scrivo in relazione alla recensione di Syphon Filter apparsa sul numero 4 di Planet Playstation (Aprile '99), convinto di non essere l'unico! Premetto che non mi firmo non per codardia, ma perché intendo rappresentare un vasto gruppo di persone, che magari come me acquistavano regolarmente questa rivista (ben fatta e notevolmente a basso prezzo!) ma ora non lo faranno più, preferendo spendere 5.000 o 10.000 lire in più per avere solo più obiettività. Ma veniamo al dunque: io credo che uno come te dovrebbe recensire un gioco, che per carità può essere il migliore mai creato al mondo di ogni genere per ogni console, OK con dei paragoni ma senza offendere nessuno. Infatti, noi continuiamo a cercarci i manufatti polinesiani, mentre un paio di tette non fanno nessuna differenza tra una ****a e tua madre, questo come prima cosa! Seconda cosa: ciucciato tu il calzino, perché la squaldrina sarà sempre tua madre, che quella volta ti ha c****o dal c****o, o anche tua sorella se è una m****a come te! E alle chiappe devi starci attento tu, con l'augurio che chi di dovere prenda dei provvedimenti! Per ultima cosa, ci sentiamo fra qualche mese per vedere se Syphon Filter ha avuto più successo di

Tomb Raider. Non ci dobbiamo invece rivedere per il fatto che tua madre è una p****a! E, con la consapevolezza di aver perso almeno un lettore, addio, emerita testa di c****o, e v*****o s*****o!

LARA FANS

REPERTO 2

Prima di parlare, guarda le classifiche! Mi riferisco alle pagine 7 dei Planet Playstation di febbraio, marzo e aprile. Fare una recensione su Syphon Filter vuol dire 'fare una recensione su Syphon Filter' e non sparare di un videogame a cui è stata dedicata una canzone e si sta programmando un film (senza rinominare le classifiche). L'87 sul numero di gennaio è un insulto e secondo me dovrete limitarti a parlare dei tuoi affari (vedi pagina 20 del numero di aprile) per riempire inutili pagine vuote che nessuno mai leggerà.

Dal vostro miglior lettore, tanti auguri
M. Cirulli

REPERTO 3

Carissimi amici, non datemi dell'immaturato, ma a gennaio, in occasione del mio 49° compleanno, mi sono regalato (per me! Non ho figli!) una console Playstation, un po' per la mia naturale propensione al gioco, un po' per

affrontare l'insonnia notturna e un po' per curiosità. Essendo totalmente digiuno di qualsiasi conoscenza specifica, ho ritenuto opportuno avvicinarmi a questa esperienza con un supporto specifico. Proprio in quei giorni, Voi uscivate con il primo numero e ho ritenuto quantomeno logico appoggiarmi a voi che ho ritenuto immediatamente validi per capacità ed entusiasmo. Certamente sto sbattendo il muso con le mille difficoltà cui credo sia esposto ogni neofita (conoscenze tecniche e soprattutto terminologia, a causa del ripetuto ed ossessante uso di termini inglesi non rintracciabili né su dizionari evoluti né su programmi PC di traduzione); ma tant'è, ho voluto la bicicletta e ora devo pedalare. Anche la scelta dei miei primi giochi è stata abbastanza casuale, anche se il filone 'avventura' mi è sembrato il più vicino ai miei interessi. Per farla breve, ho iniziato con i classici Tomb Raider e Tomb Raider II che, tutto sommato, mi stanno soddisfacendo abbastanza (anche se il vostro atteggiamento critico non nasconde qualche perplessità). Tuttavia mi sono reso conto che per certe finezze di gioco (i segreti) e per non dilatare troppo i tempi di gioco, talvolta (MA SOLO IN CASI DISPERATI), non è poi così disdicevole ricorrere all'uso delle soluzioni. Ho ricercato quindi una pubblicazione che ricalcasse

per TR e TRII lo stesso splendido lavoro che la vostra rivista ha dedicato a TRIII nei numeri 2 e 3 (non ho ancora il gioco e naturalmente ho dato solo una sbirciata alle soluzioni, ma ho capito che è un lavoro OK). Dopo una ricerca negativa nei negozi di settore, ho trovato casualmente in edicola una rivista concorrente alla vostra e mi sono stupito che un tale articolo potesse essere già arrivato all'epoca al diciottesimo numero... In esso vengono pubblicate le soluzioni di TR e TRII nelle quali ho trovato incredibile superficialità ed errori e/o omissioni riscontrabili addirittura da un giocatore alle prime armi come me. A chi dunque posso chiedere un aiuto se non a voi? Vi chiedo quindi di segnalarmi come e dove reperire un prodotto in lingua italiana con la soluzione di TR e TRII che sia da ritenersi valido in base al vostro metro di giudizio. Per comodità, se poteste essermi d'aiuto, allego una busta già affrancata per la risposta (la attendo con molta fiducia). Spero che faremo strada insieme anche se, accidenti, io sono arrivato così tardi e Voi siete molto più giovani. Infiniti complimenti, auguri e cordialità
Claudio Agatea, Albignasego (PD)
PS
Il vostro entusiasmo per Syphon Filter mi ha contagiato! Aspetto con ansia.

LA RISPOSTA È QUI DENTRO!

Che dire? Un inizio scoppettante per una rubrica nuova nuova! Ho scelto di farvi leggere tutte e tre le lettere insieme e dare una risposta unica perché vertono (più o meno) sullo stesso argomento e perché sono arrivate quasi contemporaneamente sulla mia scrivania. Sarete rimasti senz'altro 'incuriositi' dal Reperto 1, la lettera di questo 'fan di Lara' che non ha apprezzato quanto detto in proposito di Tomb Raider paragonato a Syphon Filter. Per prima cosa, caro Lara fan, speravo che i nostri lettori avessero un po' più di senso dell'umorismo e di sportività. Anzi, probabilmente ce l'hanno ancora perché non penso che ci sia uno tra i nostri altri lettori che possa aver avuto una reazione del genere, nonostante tu ti ponga nel ruolo (in maniera dei tutti arbitraria) di rappresentante di un gruppo di persone che in realtà non ti hanno mai eletto. Mi stupisce inoltre l'affermazione '...senza offendere nessuno' seguita da una serie di complimenti diretti a me alla mia famiglia. A questo proposito, incuriosito dal tuo infervoramento, ho sottoposto a mia madre i due giochi oggetto dello scandalo. Il risultato? Ha nettamente preferito Syphon Filter (grande Emma!)! Anche mia sorella, dopo attenti paragoni, ha espresso

parere favorevole nei confronti del gioco dei 989 Studios. Questa tua lettera, non firmata non perché rappresenti qualcuno ma perché sei solo un enorme **CONIGLIO**, è il classico esempio che i detrattori dei videogiochi possono portare come punto a loro favore nelle discussioni e di come i videogiochi stessi NON vadano interpretati. Lo dice il nome stesso: video-giochi. Giochi. Divertimento. Discussione anche, ma sempre col sorriso sulle labbra e con un po' di intelligenza che non guasta mai. La conclusione, quella a proposito dei futuri dati di vendita di Syphon Filter, mi consente di allacciarmi al Reperto 2, dove l'incipit invita a osservare le classifiche. Ma ragazzi! Ancora non avete capito che il successo commerciale di un prodotto non ne misura anche la qualità? Anche i film dei Vanzina vanno tutti a vederli... E sapete qual è stato nel 1998 il film più visto al cinema in Italia? Gallo Cedrone! Non che abbia nulla contro Carlo Verdone, ma questi dati fanno riflettere... Per quanto riguarda la canzone dedicata a Lara, penso che vi basti il solo averla sentita per trarre da soli le vostre conclusioni! Il fatto che abbia parlato di un videogioco nella recensione di un altro è solamente una maniera più semplice per evidenziare pregi e difetti di entrambi, fornendovi

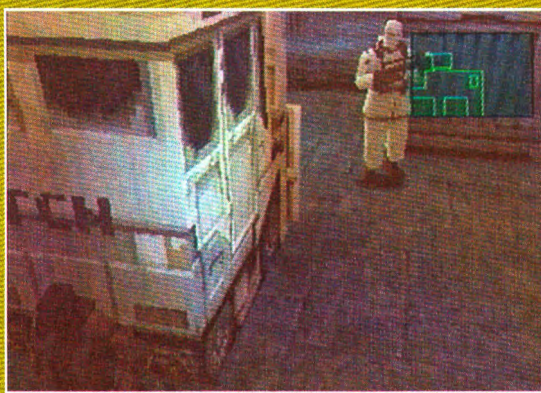
allo stesso tempo un duplice supporto di valutazione. Il fatto che recensisca Syphon Filter non cancella Tomb Raider dal catalogo dei giochi PSX: esiste ancora e si deve scontrare con nuovi prodotti. È il ciclo naturale di un gioco: tanto più è elevata la sua qualità, tanto più resisterà agli attacchi del tempo e dei concorrenti. E nel caso di TRIII, la suddetta qualità è venuta a mancare! Dico tutto questo convinto dell'87 che gli ho dato (perché, caro il mio Lara fan, se non ricordo male sono stato IO a recensirlo. O mi sbaglio?) e, anzi, mi sembra di essere stato persino troppo indulgente. La discussione rimane comunque aperta: ripeto che sono felicissimo di ricevere pareri non concordi con il mio; ricordate che 'la conoscenza si ottiene attraverso il confronto'. Questi pareri possono essere fonte di discussione quando sono esposti nella maniera corretta e supportati da valide motivazioni, tutto il contrario di come ha fatto il nostro Lara fan! Il Reperto 3, questa volta come vero rappresentante della popolazione di videogiocatori, conferma che è stato recepito il

giusto approccio al mondo PlayStation e che il lavoro da noi svolto è stato apprezzato e approcciato nella maniera corretta. Specialmente nel PS finale, dimostra come debbano essere presi i suggerimenti che vi diamo: uno stimolo a cercare qualcosa di nuovo senza per questo rinnegare il vecchio. A Claudio Agatea, come a Luigi Cologni di Milano, oltre che i miei ringraziamenti, invio anche il consiglio di osservare la pubblicità sulle pagine della rivista: è in uscita in edicola un fantastico fascicolo della collana Tempo Libro chiamato 'Tutti i segreti di Tomb Raider: il libro definitivo di Lara Croft'. Oltre al modico prezzo, offre le soluzioni complete di tutti e tre i TR oltre a immagini esclusive, trucchi, siti internet e tutto quello che riguarda il mondo di Lara. Per quelli che invece si sentono più sullo stile James Bond, della stessa collana è in uscita 'Tutti i segreti di Metal Gear Solid', un indispensabile supporto che, oltre alle soluzioni, vi offre anche un'ampia guida strategica. Con questo, per ora, è tutto, ma ricordate: ragionate con la vostra testa. Sempre.



**Le novità dal mondo PlayStation:
i giochi che verranno, i titoli più
attesi, le ultime indiscrezioni
dentro e intorno alla PSX. Tutti i
mesi una panoramica su quello
che accade e accadrà.**

METAL GEAR SOLID INTEGRAL



GENERE: Metal Gear
è Metal Gear...
CASA: Konami
Data di uscita: TBA
La notizia di Giugno è questa. Sta per uscire una specie di Director's cut del capolavoro Konami. Sarà una edizione limitata (non spingete, ci sto prima io) e uscirà solo in Giappone. Tuttavia, sarà possibile visualizzare i sottotitoli in inglese. Tra le feature, c'è la

possibilità di giocare molti livelli in prima persona (come Doom) e il CD contiene alcuni sottogiochi da scaricare sulla Pocket Station. Inoltre, il training sarà incredibilmente arricchito: le prove saranno circa 300! Sarà approfondita anche la sezione con la macchina fotografica, e potremo riprendere molti soggetti tra cui, wow!, May e Meryl, magari "Integral"...

WIPEOUT 3

GENERE: Corse futuristiche
CASA: Psygnosis
DATA DI USCITA: Novembre '99... purtroppo

La Psygnosis sta sviluppando il terzo episodio della serie di Wipeout. La novità principale è l'Improved Progression System, un sistema che consente ai principianti di approcciare il gioco a un livello di difficoltà molto basso e poi, a mano a mano che diventano più bravi, la difficoltà si adegua. Impiegherà gli stick e le vibrazioni del dual shock e implementerà una opzione per il gioco in due mediante split screen orizzontale o verticale. Ai

noti team si affiancheranno altre scuderie: Icaras, Assegai Developments e GoTeki 45. La morfologia delle piste coinvolge in pieno il giocatore, con rettilinei superelevati e rampe e salti da cuore nel naso.



RESIDENT EVIL: NEMESIS

GENERE: Avventura horror
CASA: Capcom
DATA DI USCITA: Novembre (la versione giappo)

Apparirà una versione quasi definitiva al Tokyo Game Show del terzo episodio di Resident Evil. Codename: Veronica è stato confermato per Dreamcast e sono state diffuse le prime immagini del terzo episodio per PlayStation. Come potete vedere, la qualità grafica è tale da sembrare quella per il 128 bit Sega! La storia riprende il prequel e, a livello di storyboard, sappiate una cosa veramente cool: il gioco ha una duplice ambientazione temporale, 24 ore prima e 24 ore dopo i fatti raccontati nel secondo capitolo della serie. La grafica mantiene il sistema di inquadrature

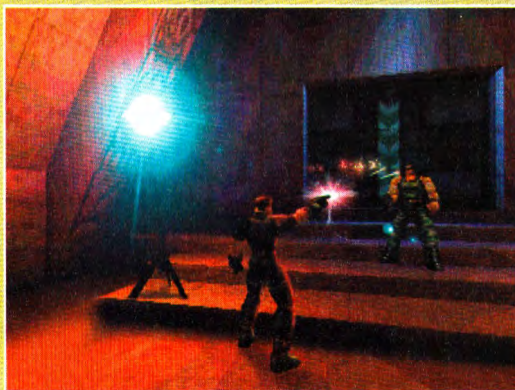
fisse, gli scenari sono quanto mai dettagliati e, ciò che farà impazzire i veri fissati, i personaggi che già conosciamo avranno nuovi vestiti.



FIGHTING FORCE 2

GENERE: Arcade
CASA: Core
DATA DI USCITA: Fine '99

Ricorderete il primo Fighting Force: un gioco dal gameplay semplice, molto vandalo nella meccanica e arricchito dalla possibilità di raccogliere qualunque elemento del fondale per usarlo come arma. Nel secondo, il malvagio dottor Zeng ritorna per vendicare l'umiliante sconfitta e per conquistare il mondo. La trama viene complicata dalla presenza di un alleato nipponico che sviluppa i cyborg che costituiranno i nemici principali del gioco. La semplice meccanica della prima uscita verrà arricchita da elementi più riflessivi, come puzzle, semplici enigmi o fasi esplorative, che renderanno il gioco più profondo; verrà ripresa invece la struttura non lineare del prequel, che garantirà e garantirà una discreta durata.



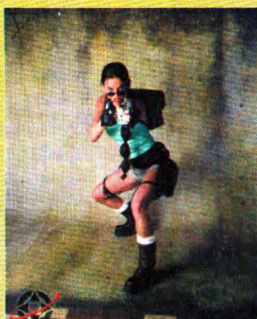
NON CI SONO DUE LARE SENZA LA TERZA

GENERE: Testimonial

CASA: Eidos

DATA DI USCITA: la "prima" è prevista per l'E3

Dopo Rhona e Nell, la Eidos ha ingaggiato una terza modella per interpretare Lara Croft. I motivi che hanno portato alla rottura tra miss McAndrew e la Eidos è stato un servizio fotografico che Nell ha realizzato con Playboy. Già lo so: state per tornare in edicola a comprare il numero di Giugno della rivista col



coniglietto... La Eidos, intenzionata a non rovinare l'immagine della sua eroina facendola impersonificare da una modella dall'immagine non cristallina, ha preferito rimpiazzare la McAndrew con la ventiquattrenne Lara Weller. La nuova modella, dopo un servizio fotografico con pantaloncini e pistole nei panni della Lara "vera", farà la sua prima apparizione in pubblico all'E3. Ci voglio andare!!!!!!

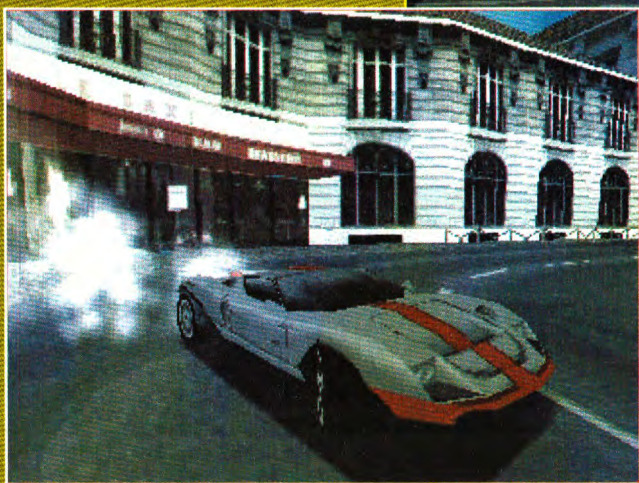
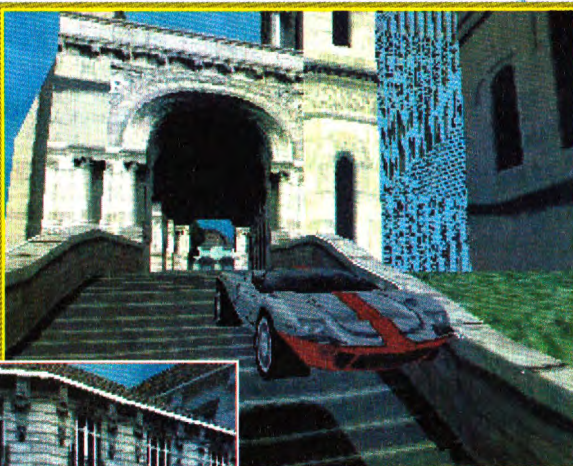
TEST DRIVE 6

GENERE: Guida

CASA: Accolade

DATA DI USCITA: 99 inoltrato

La serie di Test Drive sembra non aver mai fine; per fortuna, considerando la qualità sempre crescente delle uscite e guardando le immagini del sesto capitolo. Come sempre, nel gioco saranno presenti tante macchine tra cui le gradite muscle car degli anni '60 e '70. Gli scenari saranno molto dettagliati ma soprattutto numerosi: si parla di circa trenta piste attorno al mondo. Le leggi fisiche sono



riprodotte fedelmente, e inoltre è data la possibilità di upgradare la propria vettura; ma questo sembra assomigliare più al tune-up di Ridge Racer piuttosto che all'elaborazione di Gran Turismo. Rimangono da citare nuove modalità di gioco e la promessa di una intelligenza artificiale molto sviluppata: i piloti controllati dalla CPU reagiranno in modo diverso a seconda delle situazioni di gara e ambientali.

CLASSIFICA DEI PIÙ VENDUTI

(dati dal 17 marzo al 17 aprile 1999)

1. CRASH BANDICOOT 2 PLAT



2. RIDGE RACER TYPE 4



3. CIVILIZATION II



4. METAL GEAR SOLID

5. A BUG'S LIFE

6. SUPER MONACO GP2

7. FIFA '99

8. CRASH BANDICOOT PLAT

9. TOPOLINO E LE SUE

AVVENTURE

10. RUGRATS

11. NEED FOR SPEED IV

ROAD CHALLENGE

12. ASTERIX

13. GRAN TURISMO

14. UEFA CHAMPIONS

LEAGUE

15. TOMB RAIDER 3: LE AVVENTURE DI LARA CROFT

Dati forniti da:

Krazykat, Melzo (MI)

L'Arcobaleno Videogames, Roma

GAUNTLET LEGENDS



GENERE: Arcade

CASA: Midway

DATA DI USCITA: Settembre '99

Oltre dieci anni fa l'Atari pubblicò un arcade ambientato in castelli medioevali giocabile da un numero massimo di quattro giocatori. Dopo diversi seguiti e conversioni per piattaforme casalinghe, il mito raggiunge le nostre PlayStation. La veste grafica è ovviamente poligonale e non manca niente: labirinti, maghi e magie, eroi divisi in classi, puzzle, boss di fine livello... Per fortuna verrà replicata la possibilità di giocare in quattro; speriamo che l'appeal dell'originale rimanga, perché si trattava di un autentico capolavoro. Comunque, da qualche parte nei labirinti potete trovare le versioni originali di Gauntlet 1 e 2. Quando usciranno i tips per raggiungerli senza sforzo, il CD venderà centinaia di miliardi di copie solo per questa feature...

SOUL OF THE SAMURAI

GENERE: Arcade

CASA: Konami

DATA DI USCITA: Agosto

Il nome di sviluppo di questo gioco è stato **Shogun Assassin**. Si tratta di un action/beat'em up, un genere che su PlayStation non ha avuto molta fortuna. La meccanica ricalca quella dei vecchi giochi per le console a 16 bit (Shinobi forever!) e soddisferà i principianti grazie alla sua semplicità ma anche gli esperti, che potranno effettuare spettacolari combinazioni di colpi; con la spada sarà possibile tirare più di **quaranta fendenti**. L'ambientazione è quella del Giappone medievale, già conosciuta con **Tenchu** che è il diretto concorrente proprio per quanto riguarda la localizzazione storica.



JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000

GENERE: Guida di moto da cross

CASA: Acclaim

DATA DI USCITA: 99 inoltrato

Non fu un titolone, ma a molti piacque per

l'immediatezza, per la longevità pressoché infinita e per la presenza dell'editor di livelli. I più zarrì, poi, apprezzarono la visuale con il manubrio. Ora esce il seguito e promette meraviglie. A partire dalle piste (otto

delle quali sono riproduzioni di percorsi realmente esistenti), arrivando al **motion capture** su Jeremy in persona (siete emozionati, eh?), fino alle tute che possono calzare i piloti e al nuovo e più intuitivo editor. Inoltre, è stata implementata una sezione di modifica della moto. Niente a che vedere con i settaggi del GranTur, ma è comunque possibile stabilire i rapporti, il grip e molto altro; insieme al rispetto delle leggi fisiche, questo dovrebbe garantire una buona dose di realismo, anche se non sarà sacrificato lo spettacolo a base di



CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC

GENERE: Gioco di ruolo

CASA: CMM

DATA DI USCITA: Fine '99

I PCisti conoscono bene questa serie che occupa i loro hard disk da almeno un decennio. Si tratta di un **gioco di ruolo** ambientato in un mondo fantasy che, arrivando su PlayStation, cambierà aspetto. Verrà abbandonata la squallida veste delle apparizioni sulle macchine col cuore Intel in favore di un moderno 3D. Tutto, dalle ambientazioni ai personaggi, dalle armi ai nemici, è poligonale, peraltro magistralmente illuminato in tempo reale. Speriamo che la trasposizione, dando qualcosa in termini grafici, non la tolga dal punto di vista della serietà e della profondità di gioco; gli appassionati di RPG non gradirebbero un Tomb Raider ambientato nei reami di Ardon...



STOP PRESS - STOP PRESS

• La **Capcom** sta sviluppando il secondo Street Fighter in 3D. Si chiamerà **Street Fighter EX Plus Alpha 2** (per contenere il titolo, la confezione sarà grande quanto una videocassetta!) e non uscirà prima del prossimo anno.

• La **Lego**, famosa produttrice di mattoncini colorati, ha aperto una nuova sezione, la **Lego Media**, che svilupperà software ludico. Attendiamo con ansia i primi prodotti di una casa che i giochi li sa fare!

• **THQ** sta sviluppando un gioco di biliardo. Molte modalità di gioco per un genere che non si capisce cosa ci stia a fare su una console.

• La **EA** ha annunciato l'uscita della versione PlayStation di **Dungeon Keeper**, un gioco sviluppato dalla Bullfrog e uscito per PC oltre due anni fa. Di solito, quando le conversioni escono dopo così tanto tempo sono una schifezza; speriamo bene perché i giochi Bullfrog sono sempre belli o quantomeno originali e Dungeon Keeper, in particolare, è un piccolo capolavoro.

• E' ufficiale: questa estate **Rainbow Six** arriverà sulle PlayStation. Abbiamo già parlato di questo gioco appartenente al genere delle spy-adventure: controllate una squadra antiterrorismo in questo gioco che sembra un capolavoro, come tutti quelli che hanno questa particolare caratterizzazione, da **Metal Gear** a **Syphon Filter** a **Hard Edge**.

• Uscirà a giugno **The New Tetris**; la meccanica è stata rielaborata e ora svolgeranno un ruolo importante anche i colori. Due giocatori, splendide musiche e quant'altro. Tanto, la versione migliore rimane quella per Gameboy!

• Alle prime fasi di sviluppo è **Too Human**, dagli sviluppatori canadesi Silicon Knights. Si tratta di un RPG in 3D ambientato nel 2450 e dotato di un aspetto incredibile: l'estensione del campo visivo è curato come quello di **Spyro the Dragon**. Impersonate John Franks in questo thriller psicologico che impegnerà il giocatore per più di ottanta ore!

• Da quella gran bella console che è il Nintendo 64 arriva **South Park**, un arcade in prima persona sviluppato dagli Appaloosa e dotato di una grafica stile cartoon. Dovrebbe uscire questa estate, ma i primi screen mostrano che, a livello grafico, c'è ancora molto lavoro da fare. Aspettiamo senza ansia.

Star Wars: Episode I

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

Direttamente dall'evento cinematografico del secolo, i due giochi che narrano in anticipo quello che potrete vedere solo a settembre. E la Forza è con loro!



Quando leggerete queste righe, **Episode One** sarà già uscito nelle sale americane: molti veli saranno caduti e molte notizie vi saranno rivelate. Tra l'altro, decadranno anche i termini per il "non-disclosure agreement", quella carta che fanno firmare a tutti coloro che in qualche maniera sono entrati in contatto con elementi del film. Questo 'contratto' prevede che il soggetto si impegni a non parlare con nessuno di ciò che ha visto fino all'uscita del film nelle sale americane. Anche noi della redazione siamo stati invitati a firmare per assicurare la totale segretezza del progetto: è successo all'impavido Moraschi in occasione del suo viaggio allo **Skywalker Ranch**, quando ha presenziato alle anteprime dei due giochi per PC: il reportage completo lo avrete letto sulle pagine di K. L'accordo prevedeva che il buon Giampaolo discutesse di quello che aveva visto SOLO con il caporedattore del giornale e con il grafico che doveva impaginare l'articolo. I motivi di questa segretezza



sono da imputarsi alla decennale politica della **Lucas**, che ormai da tempo immemore copre con il segreto più totale ogni suo parto. Figuriamoci in occasione di **Episode One**, vero fenomeno cinematografico del secolo (il **Titanic**, nonostante il successo al

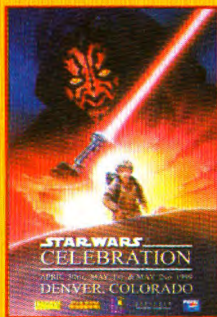
botteghino, fa acqua da tutte le parti!...); se siete anche giocatori di PC e leggete K, avrete potuto leggere le anteprime dei due giochi sviluppate su PC. Proprio in occasione di quelle preview (fatte dal sottoscritto) ho appreso con gioia che i due giochi saranno convertiti ben presto per PSX. Entrambi ricalcano fedelmente il film: uno completamente, seguendone la trama, l'altro focalizzandosi su un particolare momento della pellicola, quello della **gara di podrace**.

STAR WARS: EPISODE I

Nonostante i vari sbarramenti adottati dalla Lucas, molto del film ci è già noto grazie ai trailer, alla Rete e al passaparola. Come ormai già tutti saprete, **Episode I** è il primo di sei film che raccontano la storia centenaria di una galassia lontana lontana... **Guerre Stellari: Una Nuova Speranza** è il quarto di questi film; quello che è successo in seguito è ormai storia comune, ma tutti si sono sempre chiesti "cosa è

CELEBRATION DAY

Dall'annuncio dell'inizio delle riprese di Episode I, la febbre dei fan è cresciuta esponenzialmente. Probabilmente non esiste al mondo una cultura così profonda, in termini di merchandising, che riguardi un soggetto cinematografico. Non vi sto a elencare tutto quello che potete trovare, soprattutto in rete, su **Guerre Stellari**: dai pupazzi giocattolo ai dischi, dai vestiti dei film ai caschi e alle maschere; dai libri ai giochi... Insomma, è un mercato infinito al quale neanche il più maniacale collezionista riuscirebbe a seguire. Probabilmente sapete tutti di come la gente abbia pagato i biglietti del cinema dove proiettavano, prima del film in cartellone, il trailer di Episode I: una volta entrati e osservato il filmato, uscivano soddisfatti. Qualcuno ha anche aspettato la



fine del film per poter guardare nuovamente il trailer prima della proiezione successiva (per la cronaca era **"Ti Presento Joe Black"**, con Brad Pitt e Brandy Swenning; anche se l'attrice non si chiama così, questo è il nome che lei portava in **Generazione X** di Kevin Smith). Gli esempi di follia collettiva si sprecano, degni soltanto dei maniaci più accaniti. Durante il week-end del 1° maggio, esattamente il 30 aprile, 1 e 2 maggio, a Denver (Colorado), presso il museo aerospaziale, si è tenuto lo **Star Wars Celebration**, un evento di cui solo gli americani sono capaci. Tre giorni in cui i fan di tutta l'America hanno potuto incontrare gli attori, gli sceneggiatori, i costumisti, gli illustratori, i doppiatori e tutta

quella serie di persone in qualche modo collegate al mondo di Guerre Stellari. Erano presenti anche **Ray Park**, l'attore che interpreta Darth Maul, con il quale i ragazzi hanno avuto un lungo incontro; il disegnatore dei fumetti di Episode I che la Dark Horse pubblicherà presto... C'erano anche **Jake Lloyd**, il ragazzino che interpreta Anakin, e **Pernilla August**, che nel film interpreta sua madre Shmi Skywalker. C'è anche stato un grande torneo di Star Wars Trivia, un Trivial Pursuit basato sulla Sacra Trilogia. C'è stato molto altro ancora, ma sapete come sono gli americani: ci cacciano dentro sempre tanta di quella roba che ne perdi la metà per osservare solo superficialmente l'altra...





ELLE PER EPISODE 1

Conoscete **Elle**? È una prestigiosa rivista di arredamento d'interni francese. Nell'ultimo numero hanno avuto una pensata, a mio avviso, fantastica: un servizio speciale su Episode I. Cos'ha di speciale quest'iniziativa? Che il servizio verteva SULL'ARREDAMENTO di Episode I e, più in generale, sull'atmosfera dei film della saga. Con un bel servizio fotografico e alcuni arredatori già pronti a trasformare le case di eccentrici benestanti, Elle ha proposto una serie di arredamenti ispirati al film: un incrocio tra il medioevo e il futuro. Acciaio su pietra, monitor incassati nei muri a vista, sedie a metà tra il kitch anni '70 e il post-modernariato... Di questo passo, non so dove riusciremo ad arrivare!



ANCHE I DISCHI!...

È notizia recente che **John Williams**, creatore delle note colonne sonore dei film della Sacra Trilogia, abbia preparato un pezzo di circa quattro minuti su una delle arie più drammatiche della colonna sonora di Episode I. Il titolo del cd singolo è "**The Duel of the Fate**" e in copertina ritrae, come potete vedere, un frangente del duello tra Qui-Gon Jinn e Darth Maul. Il vero scopo di questo singolo è creare un video che possa iniziare una rotazione su MTV; attualmente questo sta avvenendo allo Skywalker Ranch, utilizzando spezzoni del film (e di altre fonti) che verranno messi assieme. Il video dovrebbe essere in circolazione dai primi di Maggio, ma la canzone (quando leggerete) dovrebbe già essere trasmessa per radio.



successo prima?". Bene, Episode I racconta di come la Federazione abbia bloccato tutte le rotte commerciali verso **Naboo**, il pianeta governato dalla **regina Amidala**; di come un giovane **Obi Wan Kenobi** sia indirizzato verso le vie della Forza dal suo maestro, **Qui-Gon Jinn**, che lo porta con sé per appianare le divergenze su Naboo. Di come conoscano **Jar Jar**, un reietto della razza Gungan, che li conduce dalla regina Amidala che essi devono scortare all'**Assemblea della Repubblica** sul pianeta **Coruscant**. Racconta di come

un guasto dovuto allo scontro con la flotta imperiale li costringa a un atterraggio di fortuna su **Tatooine**; racconta dell'incontro con **Watto**, un rottamaio presso il quale lavora un ragazzino di nove anni chiamato **Anakin Skywalker**. Racconta anche di come Qui-Gon Jinn convinca Watto a liberare il giovane Anakin a patto che questi vinca la gara di podrace contro il campione **Sebulba**. E racconta di come il giovane Anakin sia ora libero di trovare il suo destino tra le vie della Forza.

EPISODE I: THE PHANTOM MENACE



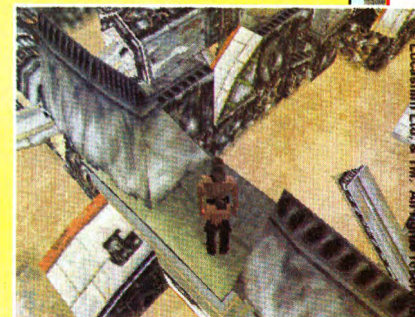
filmati che fanno da filo (elettrico) conduttore tra una missione e l'altra, sono realizzati in maniera superba, come è abitudine in casa Lucas. Durante lo svolgimento del gioco capiterà di dover guidare un personaggio differente da Obi Wan: infatti, nella missione su **Tatooine**, guideremo lo stesso Qui-Gon. Da notare che, proprio in questo frangente, Qui-Gon arriverà a **Mos Espa**, la cittadina dove sta per iniziare la gara di podrace alla quale

Il primo gioco tratto da Episode I è questa **Minaccia Fantasma**, un gioco di azione/avventura che ricalca perfettamente la trama del film.

Inizialmente impersoniamo Obi Wan, armati solo di spada laser: a bordo di una nave della Federazione cerchiamo di trovare una via d'uscita attraverso l'intrico dei corridoi dell'astronave, aiutati da Qui-Gon. Tecnicamente è un gioco a missioni che si svolge in vari livelli, che poi non sono altro che le ambientazioni del film; l'azione è rappresentata dai frequenti scontri con i soldati imperiali, l'avventura dai piccoli enigmi (alla portata di tutti, comunque) che dovremo risolvere per proseguire: bottone-apri-porta, interruttore-attiva-cannone e via dicendo. In pieno stile Lucas, c'è anche una componente adventure: l'interazione con i PNG (personaggi non giocanti) avviene attraverso dialoghi guidati dove bisogna scegliere una tra le tre o quattro frasi a disposizione. Questa interazione è comunque marginale, cioè non è così frequente da far perdere l'eccitazione per lo scontro. Da notare che, in alcuni casi, una delle frasi a disposizione sarà di colore diverso e suonerà come un ordine: è questa una frase pronunciata tramite la Forza, che costringe la mente debole a eseguire il volere di chi la pronuncia. Vi ricordate in Guerre Stellari di Obi Wan nel porto di **Mos Espa**, quando costringe lo stormtrooper imperiale a non perquisire l'edificio dove si nasconde Luke? Esattamente così! Tra l'altro, la Forza è anche presente tra le armi a disposizione: un'onda impattante che funge da 'repulsore' si sprigiona dal personaggio per tenere lontani eventuali nemici. Tra le altre armi figurano molte di quelle che avete potuto ammirare nei film: folgoratori, detonatori termici e via discorrendo. L'introduzione, come pure i

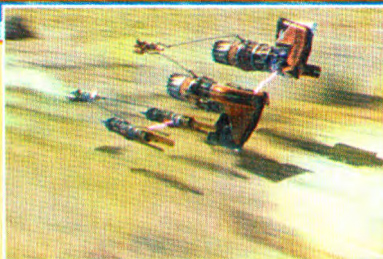
partecipa il giovane Anakin Skywalker. Da questo frangente prende spunto il secondo gioco, **Racer**. Comunque, bisognerà anche impersonare la coraggiosa regina Amidala e addirittura il capo delle sue guardie del corpo, il Capitano Panaka. Durante il corso dell'avventura non è raro imbattersi in personaggi noti: nel bar di Mos Espa un duo sta suonando strani strumenti. Quello blu che somiglia a un elefante e che suona la tastiera è lo stesso che suona a Mos Espa in Guerre Stellari e che suona sul vascello di **Jabba** nel Ritorno dello Jedi, mentre il suo compare è un wookiee, e scommetto gli stivali che farà il pilota insieme a un contrabbandiere... Incontreremo anche Jabba in persona e ci scontreremo con un piccolo rancor; combatteremo i Sabipodi e i Jawa; parleremo con le ragazze dalla carnagione blu della stessa razza della prima schiava di Jabba nel Ritorno... Non mancano, insomma, i punti di contatto con quello che conosciamo. Se il gioco mantiene metà di quello che promette (anche dopo aver preso visione della versione PC), potremmo avere un bel 90!

USCITA PREVISTA PSX: Giugno/Luglio 1999



EPISODE I: RACER

Dove eravamo? Ah, alla gara di **podracer**. Ma cos'è un podracer? È una diavoleria che viaggia a qualche metro dal suolo a circa 600 miglia all'ora. Come vuole lo standard Lucas, non si possono accostare a niente di conosciuto: hanno un'architettura che definire bizzarra è eufemistico e tuttora mi domando come diavolo facciano a correre! Prima che vi stupiate: Racer è SOLO un gioco di corse. Niente spartorie, niente duelli. Personalmente sono rimasto piuttosto perplesso: la Lucas che si butta sullo sport? E poi, con la licenza di Episode I!? In effetti, a pensarci bene, un precedente c'è stato: in **Shadow of the Empire**, inizialmente uscito per N64, c'era una sezione dove si pilotava un hoverbike come quelle dei soldati imperiali sulla **luna di Endor** nel **Ritorno dello Jedi**. Era solo una sezione, ma lo scopo era pur sempre quello di arrivare primi. Nel film, come già detto, la vittoria di Anakin significa la sua libertà da Watto. In Racer la ricompensa sono soldi. Soldi che servono per acquistare nuovi pezzi di ricambio e nuovi podracer. Alla stessa maniera di un qualsiasi gioco di guida (da **Gran Turismo** a **Sports Car GT** a **V Rally**), l'acquisto dei nuovi pezzi si rende necessario col proseguire del gioco. Ci sono ventidue piloti di altrettante razze con altrettanti podracer, ognuno con le sue caratteristiche di velocità, accelerazione,



maneggevolezza e tutte quelle cosine che conoscete bene. Scelto il podracer, inizia subito la gara. E che spettacolo! I percorsi si snodano attraverso otto diversi pianeti dell'Universo Lucas per un totale di oltre venti tracciati, ognuno dei quali rispecchia il pianeta dove si trova: su **Tatooine**, per esempio, si corre nel deserto; su **Hoth** si corre sulla neve e sul ghiaccio. In pieno stile **Ridge Racer**, i percorsi più avanzati sono delle variazioni di quelli precedenti: ci sono tre classi base (facile, media e difficile), più una segreta. La lunghezza è proporzionale alla difficoltà: inizialmente abbiamo tracciati da circa un minuto a giro, fino ad arrivare a impegnative gare da circa quattro minuti a giro (che a dirlo sembra poco, ma è veramente tanto!). Lungo la gara non è raro trovare ostacoli che possono danneggiare il mezzo: laghi infuocati, transporter Java, crateri, predatori Tusken. Come nel caso di Phantom Menace, anche se Racer si rivelasse valere solo la

metà di quello che promette (e di quello che ho visto su PC), sarebbe il vero e unico concorrente di Wipeout 3. E non è da escludere che, vista la prestigiosa licenza di cui gode, lo possa anche superare...

USCITA PREVISTA PSX: Autunno '99



UN'ARMA DA SOGNO

La spada laser è da sempre l'arma principe nell'immaginario dei bambini (e anche dei più grandi: ne abbiamo una anche a Villa Bojungle; giocattolo, ovviamente). Ma sapete come funziona? La spada laser è l'arma tradizionale dei **Cavalieri Jedi**, guardiani della pace e della giustizia nell'universo. Durante il lungo e duro addestramento al quale sono sottoposti, uno degli 'esami' consiste nel costruire la propria spada laser che poi diverrà a tutti gli effetti l'arma di quel cavaliere.

Anche **Luke**, dopo aver perduto la sua insieme alla mano nello scontro con **Darth Vader**, ne costruisce una all'inizio del Ritorno dello Jedi (quella che viene sparata da C1-P8 durante l'esecuzione nel deserto). Quest'arma è costituita da un cilindro, all'interno del quale trovano posto uno o più cristalli che circondano la cellula centrale. Questa



▲ Questo è il prototipo della spada di Obi Wan, il giovane Jedi che accompagna Qui Gon Jinn. Si notino l'interruttore per l'accensione e il perno di fissaggio alla cintura. La lama è di colore blu.



▲ La spada di Qui Gon Jinn: da buon maestro, la sua arma ha un aspetto molto più di classe. La lama è di colore verde.



▲ Ecco la doppia spada laser di Darth Maul. Costruita nei profondi meandri del Sith, possiede un doppio numero di cristalli per poter estrarre la lucente lama da entrambe le parti del cilindro. È comunque possibile utilizzarla come una normale spada, cioè con la lama da una parte sola. Le lame sono di colore rosso.

cellula di energia sprigiona il laser che viene controllato e convogliato attraverso i cristalli. La lunghezza della lama può essere variata nel caso siano presenti più cristalli, mentre nel caso di un solo cristallo la lunghezza è fissa. Il colore dipende dal tipo di cristallo e dalla sua provenienza, oltre a rispecchiare in qualche modo le caratteristiche di chi la usa.

DARTH MAUL

Nonostante il film non sia ancora sugli schermi, abbiamo già un vincitore, un protagonista, un'icona: è **Darth Maul**, oscuro Lord del Sith inviato a distruggere Obi Wan e Qui Gon per evitare che riescano nella propria impresa. Esistono già decine di siti a lui dedicati, ed è senz'altro il personaggio più eclatante di tutto il film, per quanto ci è stato concesso di sapere fino a oggi. I motivi di questo successo sono imputabili a due fattori: il primo è, ovviamente, la sua arma; il secondo è il suo aspetto. Per l'arma, penso che ogni discorso sia superfluo: chi non ha mai sognato di possedere una spada laser?! È stato il sogno di ogni bambino e, nel corso degli anni, ne sono anche uscite diverse riproduzioni giocattolo. È terribilmente... COOL! Quando poi è DOPPIA, come quella di Darth Maul... il gioco è fatto. In poche parole, si tratta di una normale spada laser con il manico un po' più lungo per poter contenere i cristalli che sprigionano la lama laser sia da una parte che dall'altra, trasformando la semplice spada in una terribile arma simile al BO usato in diverse discipline marziali orientali. Nella mani di Darth Maul questa diventa una micidiale arma di morte, come testimoniano i piccoli



spezzoni di filmati che ci sono stati concessi di vedere. Il secondo motivo, dicevamo, è l'aspetto: nonostante sia un personaggio malvagio (ma ultimamente i cattivi a Hollywood sono più apprezzati dei buoni: merito di **Quentin Tarantino**), il suo aspetto truce, la veste con il cappuccio nero, tipica dei Lords del Sith, lo

rendono terribilmente cult. L'attore che lo interpreta è **Ray Park**, un esperto di arti marziali non nuovo al mondo del cinema; l'aspetto del suo personaggio è però da imputarsi a **Ian McCaig**, illustratore di libri per ragazzi (!?) che ha concettualizzato molte delle idee che stanno alla base della Sacra Trilogia. Alla richiesta di George Lucas di "disegnare il suo peggior incubo di bambino", lui rispose con un disegno talmente terrificante che Lucas rispose: "OK, però è meglio che disegni il tuo secondo peggior incubo di bambino". Ne emerse che quest'era Bozo il Clown, un personaggio popolare in America che aveva delle protuberanze

rosse sul viso e grandi denti d'acciaio.

Opportunamente estremizzata, l'immagine diventò Darth Maul.

NOTA: io non so se lo avete già visto, ma per chi non ci ha mai fatto caso... A Milano, in Largo La Foppa, zona Moscova, c'è un cartellone pubblicitario di quelli grossi (circa trenta metri per dieci). È bianco panna: tutto spostato sulla destra c'è Darth Maul che brandisce minacciosamente la sua doppia spada laser. Sopra e sotto di lui campeggia la scritta: UNA VERITÀ. UN ODDIO. In basso a sinistra, quasi nascosta alla vista, la scritta STAR WARS:

EPISODE I. Sembra che, però, in città nessuno ci abbia fatto caso... La prima volta che ci sono passato (ore 5, 30 AM) ho inchiodato, sono uscito e mi sono prostrato. La seconda volta ho randellato dalla gioia l'amico che stava con me; la terza ho selvaggiamente palpeggiato un'amica estasiata dal cartellone, mentre la quarta volta ho parcheggiato proprio sotto e sono andato a bere qualcosa al bar di fronte. Risultato? Lavaggio strade, macchina rimossa e diverse centinaia di mila lire di multa! Se ci passate, fermatevi pure in adorazione, ma non parcheggiate!



Shadow Man

DI GIAMPAOLO MORASCHI

Solo lo 'Shadow Man' può opporsi al piano diabolico delle anime dannate... Solo lo 'Shadow Man' può attraversare il confine tra il regno dei morti e quello dei vivi... Solo lo 'Shadow Man' può salvare l'umanità da un futuro senza speranza...

Con queste parole cominciava la presentazione che si è tenuta a Londra alcune settimane fa e che la **Acclaim** ha organizzato a favore della stampa in occasione del lancio mondiale del proprio nuovo ambizioso titolo che prende appunto il nome di **Shadow Man**.

BRIVIDI DA VIDEOGAME

L'ambientazione di gioco è tale da far venire davvero i brividi e si rivolge a un pubblico di giocatori non impressionabili: tratto da un fumetto della **Dark Horse**, **Shadow Man** è un eroe 'non-morto' (cioè defunto e poi riportato in vita grazie a un potente rito voodoo), che possiede la particolarità di poter viaggiare in un mondo parallelo al nostro, in cui le anime dannate vengono condotte alla espiatione eterna. Questo mondo prende il nome di **Dead Side**.

ed è da lì che i più spietati assassini, i più freddi psicopatici e i più terribili demoni dell'oltretomba stanno macchinando un perfido piano che prevede di invadere il mondo dei vivi sotto il comando di **Legion**, il freddo e calcolatore demone capo, che da millenni sta preparando i piani per il proprio trionfo. L'atmosfera di gioco è estremamente inquietante e oscura, e ricorda un po' **"Millennium"** mischiato a **"Seven"** e al **"Silenzio degli innocenti"**, per cui è praticamente certo il fatto che il gioco verrà venduto corredato di bollino di "sconsigliato ai minori". Sono particolarmente impressionanti i "cattivi" che dovremo affrontare nel gioco, tutti pluriomici e circondati da un alone di pazzia che raggiunge quasi dei livelli mistico-religiosi. Brrrr....



Shadow Man in azione: il suo compito è impedire che le forze delle tenebre conquistino la Terra.

nel mondo dei vivi, l'altro in quello dei morti. Durante le nostre peregrinazioni tra la Terra e il **Dead Side** potremo scoprire la storia passata del protagonista

attraverso la raccolta di particolari oggetti (dei tarocchi), che sveleranno via via anche i vari aspetti della profezia che vede **Legion** a capo della rivolta delle anime dannate e che fornisce al contempo la chiave per impedire che tale rivolta abbia successo.

ANDATA E RITORNO PER DEAD SIDE

La struttura di gioco è molto originale, dal momento che sarà completamente non lineare: in altre parole sarà possibile visitare sia il mondo reale che il **Dead Side** in qualsiasi momento, andando avanti e indietro lungo i vari livelli a nostro piacimento. Potrà capitare quindi di poter esplorare un particolare sottolivello connesso al livello 2 solo dopo aver trovato un particolare oggetto in un palazzo del livello 6, e così via, donando all'intero gioco un respiro e una dimensione molto più ampia, dal momento che pare davvero di stare esplorando un intero mondo (o meglio,

L'atmosfera orrorifica è una caratteristica non nuova nei videogames, ma in **Shadow Man** assume un'importanza fondamentale.

L'UOMO OMBRA NON HA RIVALI

La magia e l'orrore, così come la morte e il sangue sono quindi gli elementi cardine di questa bella ma inquietante ambientazione, in cui noi, nei panni dello **Shadow Man**, dovremo impedire che le forze delle tenebre trasformino la Terra in un'appendice dell'inferno. Fortunatamente in questa impresa non saremo soli, ma potremo contare sull'aiuto di due alleati che ci faranno da guida con i loro consigli in qualsiasi momento. Sto parlando di una sacerdotessa voodoo (colei che ci ha resi **Shadow Man** al momento della nostra morte) e di un buffo serpente scheletrico munito sia di bombetta che di un bizzarro senso dell'umorismo, i quali ci guideranno nelle nostre avventure, l'una

La grafica di **Shadow Man** è, già nella beta che abbiamo visto girare, una bella sorpresa per tutti.

La visuale del gioco è la classica alla **"Tomb Raider"**, in terza persona. E la giocabilità sembra premiare questa scelta.



due mondi paralleli) e non una collezione di livelli che siamo obbligati a giocare in una sequenza predefinita. Altra grande novità riguarda l'adozione di percorsi multipli di accesso alle locazioni più importanti del gioco. In altre parole, per raggiungere ed entrare nell'**Asylum** (un'immane costruzione progettata e costruita dall'anima dannata di **Jack lo Squartatore**, appositamente suicidatosi per l'occasione), uno dei punti nevralgici del Dead Side, potremo utilizzare diversi percorsi, ognuno dei quali proveniente da un differente livello di gioco. Potremo quindi sempre cercare un'altra via di accesso (sia che si tratti di una stanza, di un livello o di un oggetto) nel caso in cui il primo percorso da noi seguito si rivelasse troppo difficoltoso.

Conseguentemente, rivestono un'importanza fondamentale i **Coffin Gate**, dei portali a forma di bara che consentono, una volta aperti utilizzando un'adeguata quantità di energia magica, di poter esplorare nuove aree di gioco. Molto originale è anche il modo attraverso il quale il personaggio riesce a passare da un piano di esistenza all'altro. La profezia infatti spiega che solamente un oggetto legato ad un ricordo particolarmente doloroso e straziante (per il protagonista, ovviamente) permetterà di passare dal Dead Side al mondo dei vivi e viceversa. Così il nostro avventuriero porterà sempre nell'inventario un orsacchiotto, appartenuto al fratellino morto tragicamente in circostanze misteriose. Un altro aspetto che mi ha colpito molto è l'uso magistrale degli effetti speciali, delle texture e delle animazioni legate al nostro personaggio. I programmatori hanno

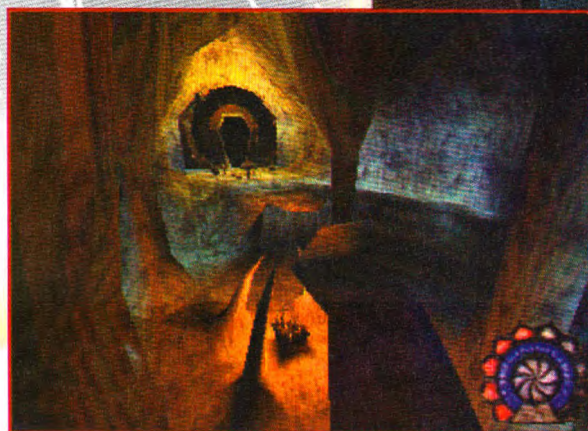
infatti concentrato ogni sforzo per diminuire il più possibile il numero dei poligoni componenti le varie locazioni, affidando alle numerosissime texture il compito di dettagliarle. Per fare un esempio, non esistono delle vere e proprie scalinate, ma piuttosto delle rampe dotate di texture molto dettagliate che cercano di 'ingannare' il giocatore, facendogli credere di vedere dei poligoni che in realtà non esistono. Insomma, una scelta intelligente e abbastanza ben riuscita. La visuale è in terza persona (alla Tomb Raider per intenderci), con ambienti da esplorare dalle dimensioni veramente enormi.

DARK SOUL, LA SOPRAVVIVENZA È ASSICURATA

Nonostante il nostro eroe inizi il suo viaggio da solo e senz'armi, presto avrà modo di acquisire particolari abilità magiche raccogliendo le **Dark Soul**, sorgenti di poteri oscuri che sono racchiuse all'interno di particolari anfore voodoo chiamate Govi e che sono in tutto



▲ **Fuoco, buio, tensione, adrenalina a mille. Non vediamo l'ora di provare questo titolo.**



◀ **Gli effetti visivi sono degni delle produzioni PC. Chissà come girerebbe questo gioco sulla nuova PSX 2?**

120 e disseminate lungo i vari livelli. Anche per le armi vi sono alcune particolarità degne di nota: per la prima volta sarà possibile utilizzare le mani indipendentemente l'una dall'altra! Avete letto bene, potremo così tenere la spada nella destra e mentre prendiamo a fucilate i nemici con la sinistra. A questo scopo infatti troveremo disponibili due differenti tasti di sparo, uno per ciascuna mano. Le combinazioni ottenibili sono davvero affascinanti: gli effetti grafici di un combattimento in cui vengano ad esempio adoperate la torcia magica e la spada voodoo sono indubbiamente originali. Shadow Man ha tutte le carte in regola per diventare un titolo di grande successo se riuscirà a mantenere le sue promesse in termini di grafica, atmosfera e giocabilità innovativa. Aspettiamo ansiosi la fine di Giugno per poterlo sottoporre a una accurata recensione.

I DUE PAPÀ DI SHADOW MAN

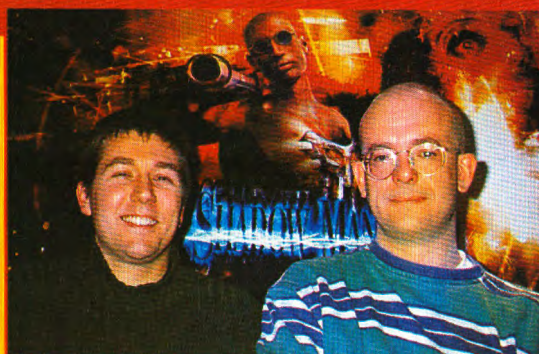
Durante la presentazione abbiamo potuto poi anche scambiare quattro chiacchiere con **Simon Thipps** e **Guy Miller** (rispettivamente il designer e il responsabile di progetto del gioco) riguardo ai vari aspetti legati allo sviluppo della loro ultima creazione. Ecco un sunto

dell'intervista rilasciata dai due talentuosi sviluppatori all'inviato di Planet Playstation.

Planet Playstation: Questo è un gioco dalle dimensioni imponenti; da quanto tempo ci state lavorando?

Guy Miller: Sono ormai quasi due anni e mezzo che il team di sviluppo sta lavorando su questo gioco. Il lavoro è stato davvero enorme, dal momento che era ed è nostra intenzione realizzare nello stesso momento sia la versione per PlayStation che quelle per PC e per Nintendo 64. Le persone coinvolte negli Iguana Studios inglesi (la Iguana è infatti la casa che sviluppa il gioco per conto della Acclaim - Ndr) sono ormai divenute più di una quarantina: circa 25 sono impegnate nella realizzazione della versione PC, che è la piattaforma di riferimento, mentre altre otto persone si occupano di effettuare la conversione su PlayStation. Ne lavorano altrettante sulla conversione Nintendo.

P.P.: Quali sono stati i problemi incontrati nel realizzare uno stesso gioco su piattaforme così diverse?



◀ **Simon Thipps e Guy Miller posano con orgoglio di fronte al poster promozionale di Shadow Man.**

abbiamo dedicato davvero tanta attenzione. Nel primo anno di lavoro ci siamo praticamente concentrati solo su questi due aspetti. Abbiamo voluto creare un gioco non particolarmente sanguinoso, ma sicuramente di tensione. Tutto è stato creato per

infondere nel giocatore un reale senso di angoscia e di inquietudine. Abbiamo deciso di proposito di non mostrare dettagli eccessivamente sanguinolenti, per far lavorare l'immaginazione del giocatore, così da renderlo più partecipe della trama. Poi, attraverso l'azione di gioco e la distruzione fisica dei nemici, il giocatore si può sfogare, liberandosi dalla sua sensazione di angoscia.

Anche l'aspetto sonoro è notevole...

S.T.: Anche l'audio per noi era fondamentale per ricreare l'atmosfera che volevamo: basta pensare che gli effetti sonori creati per il gioco superano ora quota 800! Senza contare poi le quasi due ore di colonna sonora che i giocatori potranno ascoltare durante il gioco...

G.M.: Davvero molti. I PC di oggi sono enormemente più potenti della PlayStation, per cui abbiamo letteralmente dovuto fare i salti mortali per riuscire a inserire nella versione per la console Sony esattamente le stesse cose presenti su PC. Naturalmente quando ci sarà la PlayStation 2 le cose saranno ben diverse, ma nel frattempo abbiamo dovuto decidere di rinunciare all'alta risoluzione grafica per poter mantenere gli stessi oggetti e la stessa identica struttura dei livelli in entrambe le versioni. Siamo particolarmente soddisfatti dei risultati ottenuti.

P.P.: Cosa mi potete dire dell'atmosfera di gioco: è affascinante e inquietante allo stesso tempo...

Simon Thipps: Alla struttura di gioco e alla sua atmosfera generale

UEFA Striker

DI GIAMPAOLO MORASCHI

La casa francese Infogrames ha recentemente annunciato che il suo nuovo gioco di calcio si chiamerà UEFA Striker e che arriverà in tutti i negozi a fine Novembre. L'intrepido inviato di Planet PlayStation non poteva fare a meno di investigare...



UEFA Striker pare essere uno dei giochi di calcio più promettenti del '99. Pur non appartenendo direttamente a nessuna delle 'dinastie calcistiche' che adesso vanno tanto per la maggiore (FIFA, ISS, Actua Soccer ecc.), questo gioco non è privo di pedigree, dal momento che la casa sviluppatrice, la britannica **Rage**, è assunta agli onori della cronaca grazie ad alcuni titoli calcistici (**Ruud Gullit Striker** su tutti) che in Inghilterra hanno riscosso lusinghieri successi. Ecco quindi che, accompagnato da Catherine, affascinante PR della Infogrames, sono volato in Inghilterra alla volta della Rage di Birmingham, nella cui sede vengono sviluppati tutti i giochi di ambientazione calcistica, sia per PlayStation che per Dreamcast.

Il team di sviluppo che mi ha gioialmente accolto ("Ah, sei italiano? A che squadra tieni? ... Juventus? Ummm... come sta Del Piero?") consta di una ventina di persone, tutti intenti a lavorare furiosamente su quello che potrebbe diventare il gioco di calcio outsider del Natale 1999. Dopo una mattinata passata a girare per gli uffici per conoscere i vari



▲ **Gordon Theobald si occupa di realizzare le texture di tutti i giocatori. Da quello che abbiamo potuto vedere, pare stia facendo un ottimo lavoro.**

programatori, grafici, ingegneri del suono, designer, tester ecc., ognuno genuinamente convinto che il proprio scopo nella vita fosse quello di convincermi che UEFA Striker "sarà il miglior gioco di calcio di tutti i tempi", riesco a farmi illustrare in maniera approfondita i vari e interessantissimi aspetti tecnici legati alla produzione di un videogioco.

MOTION CAPTURE, UNA REALTÀ POCO VIRTUALE

Vengo quindi in possesso di alcune interessanti informazioni riguardanti le sedute di **Motion Capture** necessarie per rendere le animazioni fluide e naturali (le sequenze registrate sono state una sessantina, per un totale di oltre 100 ore di ripresa); scopro che i due attori utilizzati sono stati un portiere, giovane promessa delle serie minori inglesi, e un attaccante molto esperto, noto tra i tifosi per i suoi colpi in acrobazia. Vengo indottrinato a puntino su quanto sia difficile realizzare un motore di Intelligenza Artificiale che schiererà i giocatori in modo da 'coprire il campo' in maniera



◀ **Ecco Steve Williams, capo programmatore di UEFA Striker per PSX. Il ragazzo sorride orgoglioso, dal momento che ha battuto il sottoscritto con un rutilante e sudatissimo (almeno da parte mia) 7 a 3...**

efficace e al contempo realistica, e passo un bel po' di tempo ad ascoltare divertenti aneddoti su un famoso allenatore inglese amico di uno dei programmatori che ha passato diversi giorni a insegnare agli esperti di tattiche e di AI 'l'arte della strategia calcistica'. Un ultimo salto nel reparto grafico in cui mi viene mostrata la complessa procedura di creazione e assemblaggio delle texture dei vari calciatori e, finalmente, entro nella sala-demo in cui troneggiano due enormi monitor da 32 pollici a cui sono attaccate altrettante PlayStation. Tempo tre minuti, e le console vengono accese per permettermi di giocare alla versione beta di UEFA Striker. "Il gioco è pronto solo al 50%" mi spiega il capo programmatore, "e mancano ancora aspetti importanti quali il fuorigioco e molte tattiche di squadra tra cui il pressing, che di questi tempi è senza dubbio il fattore più importante da tenere presente in un gioco di calcio". Comunque, il materiale giocoso a disposizione è sufficiente per trarne una prima impressione degna di fondamento.



▶ **Le animazioni dei giocatori sono fluide e ben caratterizzate. Questo tackle si risolverà con una ammonizione a carico del difensore italiano.**





▲ **Tony McCabe è il responsabile per le tattiche utilizzate dalle squadre, nonché per l'Intelligenza Artificiale dei giocatori. Se troverete Batistuta giocare come terzino di fascia durante una partita della Fiorentina, ora sapete con chi prendervela...**

FINALMENTE SULLA PLAY

Comincio a giocare, e dopo un primo momento di disorientamento mi rendo conto che i comandi sono stati leggermente modificati e semplificati rispetto a **FIFA** e a **ISS Pro**. Il risultato di giocabilità globale è ancora ingiudicabile, visto che sarà proprio su questo aspetto che si concentreranno gli sforzi di programmatori e tester nei mesi a venire. L'impressione generale, comunque, è più che positiva, visto che l'accento dell'impianto di gioco pare posto più sui passaggi e sulle manovre corali di tutti i componenti della squadra, più che su insistenti azioni personali di qualche fenomeno dribblomane. Questo è un gioco di calcio creato da un team inglese, e lo si vede subito: è privilegiato moltissimo chi tira in corsa di potenza, incrociando il tiro sul palo opposto (classico modo di comportarsi dei giocatori britannici della **Premier League** o, per esempio, di **Ravanelli**), rispetto a chi invece preferisce un passaggio smarcante o una rifinitura (un nome su tutti: **Zola**). Inoltre, i traversoni dal fondo (altro aspetto peculiare del calcio inglese) sono molto facili da effettuare, con una prevalenza schiacciante di cross alti da colpire di testa, rispetto a quelli

rasoterra per tentare di effettuare il gol di rapina. Ottima anche la gestione dei tiri dalla bandierina, che utilizza un intelligente sistema predeterminato che impedisce, nel gioco a due, agli avversari 'guardoni' di capire quale tattica sta per utilizzare l'avversario. Una cosa che mi ha lasciato un po' dubbioso, invece, riguarda il **tackle**, che viene eseguito in modo quasi automatico dall'Intelligenza Artificiale, non concedendo quindi al sudato giocatore smanettante sul pad nemmeno la soddisfazione di effettuare una bella scivolatona

spaccagambe. Mah, speriamo che i designer ci ripensino...

GRAFICA A BUON PUNTO

La grafica è già ben rifinita, e dalle immagini qui pubblicate si può già capire come i vari membri della squadra saranno dettagliati in maniera rimarchevole. Una menzione particolare le meritano le animazioni del **portiere**, che sono tra le migliori che abbia mai visto. Anche la riproduzione dei vari stadi non è niente male. Le squadre tra cui scegliere e i tornei da disputare sono praticamente già stati visti o in uno



o nell'altro dei vari giochi concorrenti, quindi nulla di particolarmente innovativo (per ora...).

Da verificare, in quanto particolarmente interessante, è invece l'affermazione di uno dei programmatori, che ci ha rivelato di come le vecchie squadre del passato (come per esempio la nazionale brasiliana degli anni '60 in cui militava **Pelé**) in **UEFA Striker** giocheranno in maniera completamente differente dalle squadre di oggi, mostrando un gioco più lento, riflessivo e talentuoso rispetto al vigore atletico e alla frenesia di velocità presente nelle tattiche più moderne. Sarà quindi interessantissimo, in un prossimo futuro, provare a mettere a confronto, che so, la nazionale di **Pelé** con quella di **Ronaldo**, e vedere se davvero il motore di Intelligenza Artificiale sarà in grado di mostrare differenze significative.



◀ **Davvero apprezzabile il metodo di controllo utilizzato per i corner. Come nella realtà, anche nel gioco i tiri dalla bandierina sono uno dei migliori modi per riuscire a segnare.**

◀ **Uno degli aspetti che caratterizzerà UEFA Striker sarà la particolare efficacia del portiere. In attesa di testarne le effettive capacità, per ora ci dobbiamo accontentare di apprezzare le ottime animazioni di cui è dotato.**



◀ **Il dettaglio grafico dei giocatori è estremamente apprezzabile. Notate i basettoni di cui si fregia il giocatore della Croazia in primo piano.**

FINALMENTE UN 'TUTORE' CON I FIOCCI

Concludo il resoconto di questa mia missione in terra inglese lodando incondizionatamente la splendida sezione di apprendimento (il **'Tutorial'**), che ci guida passo dopo passo attraverso una nutrita serie di lezioni che coprono tutti gli aspetti necessari per un corretto e gratificante controllo dei nostri giocatori durante tiri, passaggi, uno-due ecc. Insomma, come avrete già capito, **UEFA Striker** è un gioco da tenere d'occhio.



▲ **La sezione tutorial è davvero ben fatta, con delle lezioni di difficoltà progressiva che permetteranno di migliorare le proprie capacità di gioco in maniera semplice ed efficace. In questa immagine dobbiamo riuscire a segnare a distanza intermedia.**

DI **CHRISTIAN PETTINI**

K&Knd: KrossFire

Planet Voto

93

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



A favore

- Avvincente e coinvolgente
- Belle musiche
- La gestione delle truppe è fa-vo-lo-sa

Contro

- Grafica un po' confusa



giochi di strategia, wargames compresi, sono stati da sempre basati sui turni. Ciò significa che il giocatore aveva tutto il tempo per pianificare le proprie mosse e il tempo era presente semplicemente come unità di misura delle azioni. Tra un colpo di cannone e un altro, la meccanica a turni consente di pianificare bene le mosse, gustare un tè, fare una telefonata: insomma, prendersi tutto il tempo a disposizione. **Dune II**, un gioco dei **Westwood Studios**, ha rivoluzionato il genere dei wargames introducendo un'azione in tempo reale. Ciò significa che il tempo scorre mentre giocate (perciò, se dovete fare pipì sarete costretti a mettere il gioco in pausa) e la meccanica è molto più arcade. Questo aumenta la tensione nel giocatore, e di conseguenza il gioco risulta più immersivo; ovviamente non sono consentite le finezze tattiche di un sistema basato sui turni, ma il divertimento complessivo è decisamente superiore.

(PER FORTUNA) C'È CHI DICE NO

Sappiamo tutti che, mentre giochiamo con le nostre PlayStation, magari a un wargame in cui bombardiamo una città, c'è una guerra vera, con bombe vere e morti veri. Lo sappiamo perché la televisione ci mostra continuamente le immagini; ma siamo sicuri che i media, portando l'orrore nelle case, invece di stimolare le coscienze non stiano

facendo il contrario? L'onda mediatica non starà abituando le persone, a cui le immagini di corpi

◀ **L'edificio più grande (quello con le corna, per intenderci) è un avamposto, uno dei tre edifici che servono per poter costruire qualsiasi altra cosa.**

È finalmente uscito per PlayStation un gioco che l'utenza PC conosce bene; gli amanti dei wargames in tempo reale hanno a disposizione il titolo che mette la parola fine alla discussione su quale sia il migliore.



▼ **Il valore in alto segnala la quantità di unit a disposizione per costruire un edificio (come in questo caso) o un veicolo.**

non sarebbe stato in grado di distinguere tra realtà e finzione. Spero di parlare a nome di tutti noi videogiocatori dicendo che nessuno e



carbonizzati e bambini feriti fanno ormai lo stesso effetto di un gol di Batistuta, di un programma di Pippo Baudo o di un film di Carlo Verdone? Diversi anni fa **The Edge**, il chitarrista degli U2, polemizzò con i videogiochi; prese un arcade con i carri armati per **SNES (Super Battletank)** e spiegò che l'immedesimazione nel gioco era tale da azzerare le differenze tra sparare col pad o con il grilletto di un vero carro armato, così che ogni utente





◀ Come nella maggior parte degli altri giochi di strategia, anche in KKND le battaglie, almeno all'inizio quando gli elementi sul terreno non sono molti, non regalano grandi emozioni.

CURSORE DELLE MIE BRAME

Il cursore ci consente di spostare le truppe e posizionare gli edifici, quindi è di fondamentale importanza. Nel corso del gioco cambia forma e in questo modo fornisce delle indicazioni supplementari.

1. Muovi: dopo aver selezionato un gruppo, spostate il cursore e premete X per mandare le truppe dove volete.



2. Non puoi muovere: il cursore assume questa forma se non potete posizionare le truppe in quel punto.



3. Inquadra: dopo aver selezionato un'opzione di attacco, la grafica indica che può essere attaccato il bersaglio sul quale il cursore è puntato.



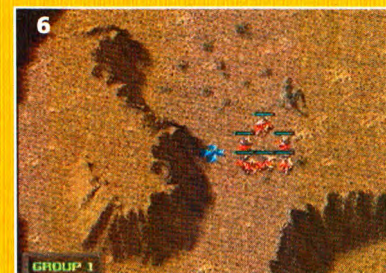
4. Cerca petrolio/carica: le sonde possono sfruttare il pozzo sul quale il cursore è posizionato.



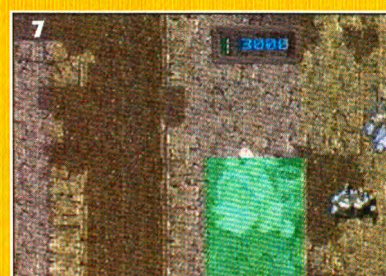
5. Installa Base Mobile: lo spazio è sufficientemente ampio per poter piazzare l'avamposto.



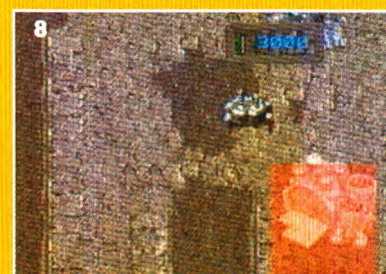
6. Attacco forzato: attivando l'opzione **force attack** potete attaccare qualunque cosa vi passa per la testa, anche le vostre stesse installazioni! Quindi, attivando tale funzione il cursore assume questo colore e diverrà rosso ogni volta che verrà posizionato su un elemento che potete distruggere.



7. Costruisci la struttura selezionata: dopo aver deciso quale edificio deve entrare a far parte della tua base, questo apparirà in trasparenza all'interno di un rettangolo verde con dimensione adeguata allo spazio necessario alla sua realizzazione.



8. Impossibile costruire: dopo aver selezionato l'edificio che si vuole costruire, se assume questa forma rettangolare rossa significa che c'è qualche elemento nel fondale che rende impossibile costruire in quel punto. Peccato!



9. Ripara: quando avete sotto controllo un'unità in grado di riparare, se il cursore, posizionato sopra un elemento, assume questa forma, significa che quell'elemento ha bisogno di una rinfrescata. Procedete senza indugio.

poi nessuno tra quelli che giocano al più violento e sanguinoso dei prodotti per PlayStation non sia in grado di capire la differenza tra il sangue vero e il sangue in 3D. La premessa era doverosa, visto che si sta per parlare di un wargame in cui lo scontro tra mezzi e uomini è molto frequente e in cui è premiato l'attacco a base di missili, lanciafiamme e bombardieri.

QUESTI SONO I FATTI

La storia di questo gioco comincia con una notizia tutto sommato buona; secondo chi si occupa della localizzazione storica, il mondo sarà distrutto nel 2079 da una guerra nucleare. In quell'anno saremo più o meno centenari e ci saremo divertiti abbastanza con le nostre PlayStation 1, 2, 3 e 100.000. Dopo la guerra rimasero due gruppi di esseri umani; uno, i **Survivors** (cioè i "sopravvissuti"), si rifugiò sottoterra per evitare le radiazioni, mentre un altro, gli **Evolved** ("evoluti"), rimase sulla superficie subendo profonde mutazioni dalle radiazioni. Tornati sulla Terra, i Survivors decidono di affrontare gli Evolved per il dominio del pianeta. Alla guerra prenderà parte anche una fazione composta da **robot** in cerca di vendetta verso gli

umani che li hanno progettati per compiere umilianti lavori agricoli. Ma non si può vivere insieme, felici e contenti? La storia non insegna che le guerre non servono? Non potremmo fare una festa, gli Evolved portano le pizzette e i Survivors si occupano della musica? Come dite? È vero, un gioco sulla pace non sarebbe altrettanto avvincente...

NON TI VEDO MOLTO CAPACE

Sulle prime, il giocatore che non ha mai affrontato un gioco del genere può trovarsi un po' perso. Fondamentalmente si controllano due tipi diversi di elementi, uno mobile, l'altro fisso. Le **unità mobili** sono le truppe a disposizione (elementi umani o veicoli, oppure animali da combattimento) che si differenziano per capacità di attacco, velocità, resistenza ai colpi, capacità di attraversare alcuni elementi del paesaggio (la fanteria è in grado di penetrare nelle foreste e le unità anfibe si spostano nell'acqua) ecc. Le **unità fisse** sono gli edifici, che servono per costruire fortificazioni, nuove armi, addestrare le varie truppe e molti altri compiti più specifici. Possiamo costruire solo se le

▼ **Stiamo attaccando la base nemica, con officina meccanica, laboratorio di ricerca, caserma e avamposto: saremo massacrati!**



LE TRE FAZIONI IN GUERRA



SURVIVOR L'agorafobia ebbe la meglio sui militari: si andarono a nascondere sotto la superficie terrestre e vi rimasero per molti anni. Decidono, dopo 40 anni sottoterra, di riconquistare la superficie nel nome dei 'veri umani' e di provare i nuovi armamenti sviluppati in tanti anni di segregazione sotterranea. Ora si fanno chiamare **Nuovi Sopravvissuti**.



EVOLVED Sono stati in superficie per più di quarant'anni e hanno subito notevoli cambiamenti per colpa dell'ambiente molto radioattivo: adesso, deformi come sono, assomigliano agli strani animali di cui si servono. Sono ancora convinti che la guerra sia stata causata dal Flagello, una sorta di punizione divina; sarà compito loro evitare che i Nuovi Sopravvissuti prendano il controllo, per paura di un'ira ancor peggiore e devastante. Gli Evoluti si sono riavvicinati alla natura, rifuggendo dalla tecnologia e da ciò che è contro l'ambiente. Eccetto per le armi, ovviamente...



SERIE 9 I robot agricoli sono nuovi alla guerra: solo nel 2140, osservando da una certa distanza i Sopravvissuti e gli Evoluti combattersi, capirono che coi loro forconi non sarebbero andati molto lontani. Il motivo che li spinge a combattere è vecchio quanto loro: la vendetta! Le serie di robot che furono create prima della Grande Guerra servivano per portare a termine compiti servili. Le serie dalla 1 alla 4 sono state annientate insieme alle metropoli su cui deflagrarono le bombe. I droidi della serie 9 stavano lavorando in campi lontani dalle metropoli e furono risparmiati dalle esplosioni ma non dai terribili effetti secondari: i circuiti si sciolsero e, impazziti, distrussero le serie dalla 5 alla 8 e ordirono contro la razza umana che aveva rovinato la loro esistenza.



La barra laterale indica la riserva di petrolio, un elemento fondamentale per far funzionare le vostre fabbriche e per far marciare i vostri veicoli. Fatene sempre una buona scorta.

tipo di unità o di struttura ottenibile. Cliccando con **X** apparirà un sub-menu che ci

consentirà di scegliere specificamente quello che è possibile ottenere. In particolare, selezionando un elemento fisso il cursore si trasformerà nell'edificio da costruire, per consentirci di scegliere dove posizionarlo sulla mappa. Possiamo avere più edifici uguali per produrre contemporaneamente più unità identiche.

DORMO CON DUE GOCCE DI NAPALM N.5

La parte più importante è sicuramente la **battaglia**; sebbene in alcune missioni sia preponderante la fase di estrazione e costruzione di edifici e solo successivamente vengano preparate le truppe, una fase di scontro è sempre presente. Tutte le operazioni, infatti, hanno come fine ultimo la distruzione dei nemici. Praticamente, ogni unità è in grado di combattere; alla bisogna, possiamo mandare all'attacco anche i bolsi ingegneri che, armati solo di cacciavite e buona volontà, non sono le truppe più affidabili, ma possono dare il loro apporto durante le fasi conclusive

Questa schermata mostra i vincitori e i vinti sulla base di elementi quantitativi: nemici uccisi, costruzioni distrutte e risorse estratte.



della battaglia. Le unità hanno, come dire, lo scontro nel sangue. Non serve infatti che comandate di vomitare colpi su colpi addosso ai nemici: basta che questi siano a portata di tiro e automaticamente i vostri faranno fuoco. Un comodo menu di azione consente di gestire tutte le azioni che possono essere effettuate dai vari gruppi. Oltre all'opzione per muoversi oppure pattugliare una zona, ci sono diverse opzioni di combattimento che consentono di ordinare un'azione aggressiva un po' più composta. Specificamente, possiamo scegliere tra:

- **FIGHT BEST**: farà in modo che il gruppo attacchi le unità più pericolose;
- **FIGHT NEAR UNIT**: ogni elemento del gruppo attaccherà il bersaglio più vicino, spargliandosi ma aumentando l'efficienza di fuoco;

In questo caso, dalla barra laterale stiamo selezionando due diversi veicoli, la cui costruzione necessita di 500 unità... e noi paghiamo!



IL MANAGEMENT DEI GRUPPI

KKND Crossfire usa una nuova tecnica di raggruppamento per comandare meglio le proprie truppe. Tutte le unità, siano esse unità di combattimento, autocisterne, tecnici o gelatai, sono ordinate in gruppi. Prima di dare un qualunque ordine, dovete selezionare il destinatario del vostro comando. Premendo il tasto che di default è impostato su **L1** apparirà una lista dei gruppi a disposizione. Le unità non aggressive sono invece selezionabili come fossero unità individuali; alla fine del menu è comunque presente un "all xyz" che consente di impartire un comando volto a tutte le unità.

Selezionando l'opzione **Change group** dal menu "Azione" potete modificare il gruppo correntemente selezionato:

- **Haive group**: così darete l'ordine al gruppo di splittarsi e dar vita a due unità distinte contenenti ognuna la metà degli elementi del gruppo di partenza.
- **Split Infantry**: è un comando che serve per separare la fanteria dal resto del gruppo di combattimento.
- **Split Aerial**: se dovete lanciare un attacco aereo, separate le unità in grado di farlo dal resto del contingente.
- **Split one type**: così potete separare un gruppo omogeneo dal resto delle forze; è un'opzione



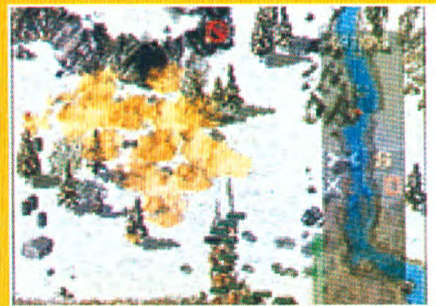
molto utile, dal momento che vi consentirà di impartire ordini a unità identiche.

- **Split amphibious**: separa le unità in grado di affrontare il mare dalle altre "idrofobe".
- **Join group**: con questa opzione potrete riunificare i gruppi che avete separato e creare un'unica armata più potente. Tenete però presente che non potrete creare più di otto gruppi.

I CONCORRENTI DI KKND

COMMAND & CONQUER.

Massimo rispetto per il gioco sviluppato da quelli che, di fatto, hanno creato il genere dei wargames in tempo reale. La serie di Command & Conquer è giunta alla terza puntata, e l'età si comincia a sentire. La seconda puntata ha aggiunto la possibilità di giocare in due linkando le console (idea poderosa), ma soprattutto ha ambientato il gioco non in un fantomatico futuro bensì sfruttando ambientazioni e fazioni realmente esistenti: Alleati e Sovietici. Il terzo capitolo aggiunge mezzi e ambientazioni a una meccanica che conosciamo forse troppo bene; un disco di espansione sarebbe stato più indicato.



WARCRAFT II. In questo originale gioco è posta più enfasi sulla fase di pianificazione e di costruzione, che non di battaglia vera e propria. A riprova di ciò, basta pensare al fatto che le risorse a disposizione sono di tre tipi: oro, legname e petrolio, e ognuna di queste risorse è indirizzata alla costruzione di mezzi differenti, ciò che dà al gioco un aspetto evolutivo 'Civilization-style'. I punti forti del titolo sono l'immediatezza e la eccellente calibrazione del livello di difficoltà, oltre a una generale sensazione di maggior controllo sulle truppe. Infine, non va dimenticata la splendida ambientazione: una guerra ambientata in un mondo fantasy tra umani e orchi. Indimenticabili sono le digitalizzazioni delle frasi dei soldati; peccato che il gioco sia un po' vecchio e, indovinate un po', a livello grafico perde parecchio nel confronto con la ben più risoluta versione PC.



ZETA. La Cenerentola dei giochi di guerra in tempo reale; qui la parte strategica è semplificata al massimo, e tutto è incentrato sull'azione e lo scontro tra robot. Tutta l'atmosfera è pervasa da un generale umorismo che fa un po' a cazzotti con la seriosità a cui ci hanno abituato i giochi di questo genere. Sono sicuramente eccezionali e divertentissime le sequenze animate che mostrano l'operato dei due robot protagonisti, che sono due beoti peggio di Beavis & Butt-head. In realtà, il gioco è divertente ma rimane poco profondo e quindi troppo 'giochetto' se confrontato con gli altri.

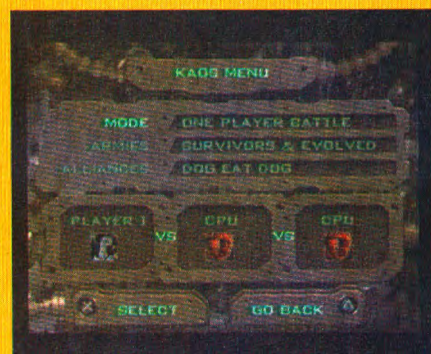


WARZONE 2100. Esponente chiave della nuova generazione di videogames strategici in tempo reale per PSX, interamente in grafica 3D e con alcuni interessanti sviluppi che riguardano la giocabilità del programma. L'ambientazione post nucleare permette di porre l'enfasi del gioco su missioni di ricerca e di costruzione di nuove basi e installazioni, o sullo studio di nuove tecnologie da utilizzare a sostegno delle proprie truppe; questo darà al giocatore nuovi mezzi da gestire, risorse da recuperare, edifici da costruire per realizzare nuove e più potenti unità e tanta esplorazione su scenari devastati dalla guerra.



▲ La barra laterale evidenzia, in questo caso, le costruzioni principali della Serie 9: il quartier generale, i due stabilimenti microunità, il tecnostudio e l'unità di energia. Avendo a disposizione un numero di fondi limitato, la scelta delle costruzioni diventa importantissima.

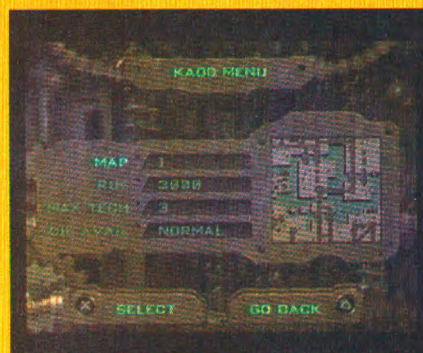
KAOS MODE



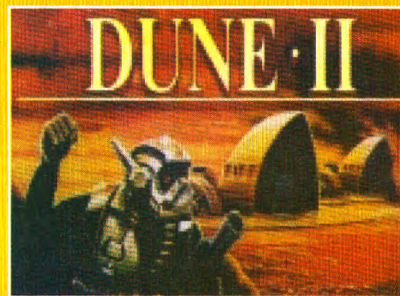
La modalità multigiocatore è quella "dove tu e un amico passerete le prossime ore a tentare di rovinare un'amicizia", come recita il manuale. In realtà è una modalità in cui l'unico obiettivo è mazzulare l'avversario senza tanti preamboli, che presenta molte modalità e non tutte prevedono lo scontro tra due giocatori umani. - Prima di tutto, infatti, è possibile decidere il numero dei

giocatori umani (uno o due). - Poi, bisogna scegliere quali armate far combattere, in un numero massimo di due perché non è possibile che si affrontino contemporaneamente tutte e tre le razze. - Quindi, è il turno della scelta più interessante, quella delle alleanze. Potete decidere se giocare: **Dog eat dog** (ognuno per sé), **Us against them** (i due

giocatori umani contro una terza fazione gestita dalla CPU), **I'll take you both** (il primo giocatore umano contro un'alleanza tra il secondo e il computer), **Just me and you** (i due giocatori in carne, ossa e cattività uno contro l'altro senza truppe del computer a rompere l'anima). - In seguito si scelgono le mappe: ce ne sono dieci, studiate apposta per la modalità Kaos. La posizione di partenza all'interno del territorio è casuale, e questo aumenta la varietà di situazioni possibili e quindi la longevità delle sfide multiplayer. - Infine, ci sono un po' di opzioni che prevedono i parametri più specificamente operativi, come l'ammontare di denaro e di risorse a disposizione e il livello tecnologico che è possibile raggiungere.



DUNE II: THE BATTLE FOR ARRAKIS



Ogni volta che esce un gioco rivoluzionario, sulle prime non ci si rende conto della portata di novità insita nel prodotto; basta pensare a Doom, che sembrava un gioco come un altro. Quando uscì **Dune II**, la critica ne riconobbe il valore e l'originalità ma non comprese che il gioco apparteneva a un genere nuovo, quello dei wargames in tempo reale. La meccanica è quella ormai nota, che prevede che il giocatore si organizzi per accumulare risorse e costruire i mezzi per combattere il nemico. All'epoca era rivoluzionario anche l'uso delle sequenze filmate, brevi ma coinvolgenti, che sottolineavano i momenti importanti. La storia di Dune II è la stessa del film (e del primo gioco, che però era una specie di avventura) e vede le case degli **Ordos** e degli **Atreides** che si contendono il pianeta Dune su cui c'è la spezia, una sostanza che è alla base della sopravvivenza stessa delle razze nell'universo. Ma il plot è solo la scusa per sviluppare un wargame al quale siamo tutti grati: se non ci fosse stato l'ormai superato Dune, non ci saremmo divertiti con **KKND**.

SE NAPOLEONE AVESSE AVUTO A DISPOSIZIONE QUESTI CHEATS...

Sebbene il gioco sia molto bello, alcuni di voi, in difficoltà strategico/logistica, potrebbero aver bisogno di queste password. Usandole, non avreste il plauso dei grandi condottieri della storia; e comunque, il nostro consiglio è di ignorarli e godervi il gioco fino in fondo. Ma si sa: quando non si riesce ad andare avanti è lecito attaccarsi a tutto... o no!?

- Giocare l'ultima missione con gli Evolved: **KQULLZ**
- Giocare l'ultima missione con i Survivors: **GTH6JZ**
- Partire dalla missione n.7 con i robot Serie 9: **MHICYZ**



- **FIGHT NEAR BUILDING**: le truppe attaccheranno l'edificio più vicino rimasto senza difese fino a distruggerlo, quindi passeranno a un altro;

- **FORCED ATTACK**: con questa opzione potrete comandare un attacco verso un elemento che le truppe non considerano nemico, come ponti o addirittura i propri alleati

DUAL SHOCK CALIBRO 38

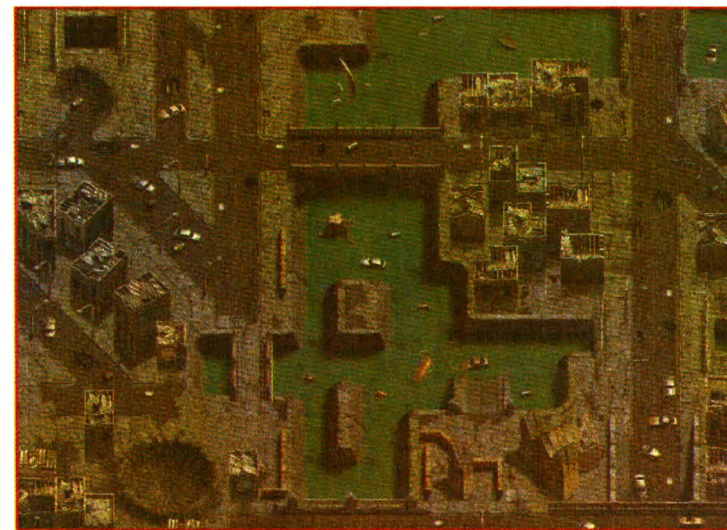
Il sistema di controllo è sublime. Per la prima volta in un wargame, ma in generale in un gioco in cui è necessario scrollare sulla mappa, è stato implementato l'uso dello stick analogico del dual shock. L'uso della levetta è quanto di più vicino ci sia a un mouse: inclinando più o meno la manopola con il pollice, la mappa scivola a diverse velocità, proprio come farebbe il mouse che rimane il controller più indicato per questo genere di giochi. Ma anche così va benissimo, e riusciamo con agio sia a gestire le truppe sia a tenere sotto controllo le molte operazioni che si svolgono in simultanea. Peraltro, il "topo" non è supportato; questo fatto sembra quasi indicare che i programmatori siano coscienti della qualità del lavoro svolto, che infatti è il migliore concepibile per un pad.

NON GUARDARMI, NON TI SENTO

L'unico difetto di questo titolo è l'aspetto visivo. La risoluzione non ce la

fa a disegnare gli elementi con la dovizia che servirebbe per renderli riconoscibili senza problemi; pertanto è escluso che possiate giocare su un televisore da 14 pollici, magari senza il cavo RGB: è davvero giunto il momento di comprarlo. Gli edifici sono disegnati abbastanza bene e tutto sommato la sostanza si capisce; tuttavia, generalmente, i vari sprite sono bruttarelle e sono animati molto male. Va detto che non è certo questo il gioco in grado di esaltare la possanza dei chip grafici della PlayStation. Ma in un confronto diretto con l'edizione PC, il gioco per console perde parecchio, un po' per colpa della miglior qualità dei monitor per comp, ma un po' anche per via della risoluzione di questa release per il gioiello Sony. Gli effetti sonori sono nella norma; o meglio, sono buoni e ben curati (basta pensare che ogni truppa ha un rumore per ogni azione) ma rientra tutto nell'ambito del consueto per questo genere di giochi. Le musiche, invece, sono molte e tutte bellissime. Solo quelle del **Command & Conquer** originale erano sullo stesso livello. Questo commento musicale

▼ **Ambientare il gioco dopo una guerra mondiale dà modo di localizzare lo scontro in uno scenario di devastazione urbana.**



▼ **Questo è il menu di gioco più importante, grazie al quale potrete impartire ordini alle vostre truppe, dal semplice spostamento all'attacco in forze.**



pompa davvero di brutto e contribuisce ad alzare il livello di adrenalina, già alto per la compulsività dell'azione.

A RAPPORTO DAL GENERALE RADETZKY

Cos'altro dire di un gioco che abbiamo incensato in questo modo? La convinzione dell'eccellenza del prodotto risiede nel fatto che si tratta di un prodotto di qualità davvero alta, e questo non può disconoscerlo neppure chi detesta questo genere di giochi. **KKND** risulta facile e difficile allo stesso tempo. Facile perché l'eccellente sistema di controllo mette subito in condizione di fare quello che si vuole; difficile per il fatto che dovete imparare bene come affrontare i vari nemici per evitare di perdere truppe inutilmente e perché, col procedere delle missioni, le tante cose da tenere sott'occhio (non scordiamo che, essendo tutto in tempo reale, molte cose possono succedere contemporaneamente) potrebbero scoraggiare chi accende la PlayStation solo per guidare o per sparare. E certamente il gioco dà una sensazione di 'potenza' immensamente superiore rispetto a quella che cerca di dare il recente **Populous: the Beginning**, che con il suo squallido sciamano esce a pezzi dal confronto con il cattivissimo **KKND**. Questo è il miglior gioco tra i wargames in realtime disponibili, e questo mese è il prodotto che dovete comprare; questo appello vale anche e soprattutto per quelli che, in nome dell'azione, tralasciano prodotti come

STRESS VISIVO?

LETTURA

TV

STUDIO

LUCI
ABBAGLIANTI

COMPUTER

OcchiVit Giuliani[®] Retard Il "salva-stress" della vista

SE IL PROBLEMA E'...

Affaticamento della vista.

**Difficoltà di percezione dei dettagli
e del contrasto dei colori.**

**Sensazione di abbagliamento
al variare dello stimolo luminoso
(passaggi buio-luce-buio).**

ALLORA SI TRATTA DI...

**Proteggere l'occhio dal continuo attacco dei
Radicali Liberi che possono logorare le strutture
fino a danneggiare la qualità della percezione
visiva.**

**Fornire alle strutture oculari nutrienti specifici
(il cui consumo aumenta sotto stress) utili per
una buona efficienza della vista (es. Luteina).**

CHIEDI AL TUO FARMACISTA



OcchiVit Giuliani Retard (formula a "rilascio prolungato") contribuisce a proteggere l'occhio per 8-12 ore dallo **stress visivo** (sforzi prolungati e/o fonti di luce intensa che moltiplicano e rendono più dannosa l'azione dei Radicali Liberi). Una capsula di **OcchiVit Giuliani Retard**, da prendersi al bisogno, contiene - oltre a Mirtillo nero, Vitamine e Minerali anti-Radicali Liberi - anche

la preziosa **Luteina**. La sua formula completa, quindi, permette di proteggere costantemente i nostri occhi ed aiuta a mantenere nel tempo una buona funzionalità visiva.



Una capsula contiene: Vitamina C, Vitamina E, beta-Carotene, Rame, Zinco, Manganese, Selenio, Luteina ed estratto di Mirtillo nero.

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

Evil Zone

- A favore**
- Originale, entusiasmante, veloce, innovativo, simpatico...
 - Introduce un nuovo modo di combattere con la PSX
 - Mosse ALTAMENTE spettacolari
 - Moltissimi cambi di inquadratura

- Contro**
- Non supporta le vibrazioni (di nessun tipo)
 - Qualche personaggio in più non guastava...
 - Potrebbe essere meno longevo di Tekken 3 (ma non è sicuro...)

Planet Voto

93

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 8

Gameplay 9

Sonoro 8

Longevità 7

Originalità 9

Signori, ci troviamo di fronte a un miracolo: è emerso l'unico gioco che può fare concorrenza a Tekken 3 nel campo dei picchiaduro. Sarete abbastanza aperti mentalmente per accettarlo?



Isti i risultati delle ultime critiche fatte ai 'mostri sacri' della PSX, direi di no (mi riferisco al putiferio scatenato dalla recensione di Syphon Filter). Intendiamoci:

Tekken 3 non si tocca. Rimane e rimarrà sempre IL picchiaduro, quello che ad anni di distanza dalla sua uscita ancora tutti ci giocano; quello che ha spazzato via ogni sorta di concorrenza con un singolo pugno. Niente Haadoken, niente magie: solo sani calci e pugni! Ma, come dice sempre mia mamma, il gioco è bello quando dura poco (mmmhh... forse ho sbagliato ambiente per un'affermazione del genere...); meglio dire che qualsiasi cosa bella ha una fine. Tekken 3, probabilmente, sarà spazzato via da Tekken 4, di cui ancora non abbiamo notizie. Sin dalla sua uscita, Tekken 3 è stato il termine di paragone per ogni picchiaduro, forse l'unico gioco INDISCUTIBILE della PSX; quello definitivo, quello su cui tutti sono d'accordo. Come TE-kken non c'è nessuno! Tu sei l'unico al mondo....

UNA BELLA STORIA...

Anche in Evil Zone esiste una storia, un motore che costringe i lottatori del gioco a gonfiarsi come zampogne l'un l'altro. Questa storia inizia sull'isola di I-Praseru, che in antico linguaggio significa 'l'isola Felice', manco fosse la dimora estiva della Barbie. Su quest'isola

▼ Ogni lottatore ha un proprio metodo di difesa. I più spettacolari sono questi bellissimi scudi di energia decorati.



incombe una minaccia: Ihadurca, che sempre nello stesso linguaggio significa 'Abbiamo Finito Il Caffè: Come La Mettiamo?'. Una calamità del genere fa sembrare ridicola la minaccia costituita dalla vera Ihadurca, l'amante del Diavolo, una splendida fanciulla di 23 anni (i giapponesi sono dei perversi!) che minaccia col suo potere distruttivo non solo l'Isola Felice, ma anche tutta la galassia (ma allora... anche la Valle d'Aosta?! NOOO!). Gli abitanti di questo paradiso in Terra riescono, non si sa come, a imprigionare quest'essenza capace di esistere su più piani dell'esistenza, dono dell'ambiguità o qualcosa del genere. Ma il pericolo incombe comunque su I-Praseru, e gli abitanti chiamano nove lottatori da tutto l'universo per stabilire, attraverso un torneo, chi sarà in grado di

battersi con Ihadurca. Chissà perché poi chiamarli da così lontano... La trasferta sarà costata un patrimonio! Ognuno di questi lottatori ha i suoi buoni motivi per combattere: e che pensavate, che lo facevano gratis, così per sport?! Gli interessi di ognuno, però, interferiranno con gli altri, andando a complicare ancora di più la faccenda. Sapete come sono fatti i giapponesi, no? Ci costruiscono attorno un sacco di storie... A volte penso che lo sceneggiatore di Beautiful sia un giapponese... Comunque sia, il

torneo ha inizio e gli sfidanti si confrontano pronti a sottomettere l'avversario senza esclusione di colpi. Siete pronti per la sfida? Allora... FIGHT!

... CHE FINISCE A BOTTE!

Evil Zone introduce un nuovo modo di giocare con i picchiaduro. Fino a oggi ci eravamo trovati di fronte a due standard di gioco che, per comodità e per affinità, chiameremo orientale e occidentale. Del primo fanno parte tutti quei picchiaduro, prevalentemente a due dimensioni, della famiglia di Street Fighter e Mortal Kombat; tutti quelli, insomma, dove è richiesta l'abilità nell'eseguire la celeberrima 'mezzaluna', tecnica di base fondamentale per questo tipo di giochi. La scuola occidentale, invece, comprende giochi



come **Dead or Alive** o lo stesso **Tekken**. Anche se quest'ultimo è il prodotto di una mente orientale, il concetto di gioco si distacca molto dalla tecnica **Street Fighter**. Fondamentalmente, a parte le mezzelune e la provenienza geografica, una delle differenze di fondo tra i picchiaduro ho sempre trovato essere la **difesa**. Cioè: da una parte quelli con la difesa 'indietro', dove cioè per parare basta premere il pad direzionale indietro (rispetto

all'avversario); dall'altra quelli che hanno l'apposito pulsante per difendersi dai colpi. Se avete comunque un minimo di esperienza, avrete senz'altro capito di cosa parlo. **Evil Zone** inserisce una tecnica di combattimento totalmente nuova che, a parte qualche analogia, non ha nulla a che vedere con quello a cui siamo stati abituati finora. Osserviamo queste differenze.

E SPOSTATI UN PO', CHE CAMBIO MOSSA!!

In **Evil Zone** esiste un pulsante di difesa: imparate (o ri-imparate) a usarlo. So che **Tekken3** vi ha abituato bene con il semplice movimento indietro, ma è ora di imparare qualcosa di nuovo. C'è gente che lavora giorno e notte per offrirvi qualcosa di nuovo. Se non riuscite ad accettarlo, pensate al povero programmatore giapponese: "Ma come?! Gli propongo qualcosa che conoscono e mi dicono: già visto! Propongo qualcosa di innovativo e lo snobbano perché continuano a giocare come in passato! Che devo fare?" E se le conseguenze saranno estreme, sarà anche colpa vostra! Tutto questo se, come me, non siete più abituati a usare il tasto di difesa. Già vedo molti di voi nel panico pensando alle migliaia di pulsanti e di combinazioni da eseguire. E invece no! La **Titus** propone un gioco in cui le due parole d'ordine sono SPETTACOLO e SEMPLICITÀ. In particolare, la semplicità sembra sia stato quello a cui tutti miravano: infatti, oltre al **Quadrato** per la difesa, C'E' SOLO UN ALTRO PULSANTE DA PREMERE! Questo è il **Triangolo**, il pulsante destinato all'attacco. Sbigottiti? Spiazzati? Sotogari? Calma, non è ancora il momento di gettare il disco fuori dalla finestra! Anzi. La semplicità di **Evil Zone** è la sua forza: immaginate un gioco altamente spettacolare (come potete vedere dalle immagini) che sia accessibile a tutti già dalla seconda partita. Immaginato? Eccolo qui! Il segreto di **Evil Zone** sta in quello che io chiamo, perché non so se ha un nome e magari faccio pure una figuraccia, la posizione del lottatore 'context



▼ Ecco il principio di una presa a distanza. Si hanno solo pochi istanti per muoversi al di fuori del cerchio rosso che delimita la 'zona di presa'. Tenendo premuto il triangolo, il cerchio si allarga.



BONUS

- Per ottenere informazioni sui personaggi (**Encyclopedia** e **Gallery**, nelle opzioni extra) finite la modalità **story** con il personaggio che volete. Vi verrà anche regalato il terzo vestito.
- Se volete il **Narratore** nelle opzioni extra, finite il gioco in modalità **1 Player**.
- Per ottenere il livello segreto e giocare con **Ihadurca**, finire la modalità **story** con almeno tre personaggi.
- Per ottenere la modalità **Congratulation** nelle opzioni extra e vedere una speciale sequenza **FMV**, finite tutte le modalità di gioco con tutti i personaggi.
- Per ottenere le **7 Extra Winning Postures**, battete i vostri avversari tra le 40 e le 60 volte.

sensitive'. Cosa significa? Me lo sono sempre chiesto anch'io! No, questo lo so veramente: significa che con lo stesso pulsante ottenete effetti diversi a seconda della distanza del lottatore dal suo avversario. Un po' come quando in **Tekken 3** fate una presa dopo esservi spostati sul fianco dell'avversario: la presa cambia perché la posizione è differente. Allo stesso modo in **Evil Zone** il combattimento può anche essere effettuato a distanza: la pressione del

tasto Triangolo, quando i due contendenti sono lontani, causerà il lancio di un 'proiettile' d'energia che cambia a seconda del personaggio. Quando i due lottatori sono vicini, invece, la pressione del tasto causerà un colpo di spada. La ripetuta pressione del tasto produrrà invece una combo. Anche le prese finzionano a distanza. Non storcete il naso! Dovreste vedere che roba! Le prese sono di tre tipi: da vicino la presa avrà un effetto normale: il

COME LA VEDI TU?

In questa mossa speciale di **Erel**, la signorina ingabbia l'avversario in una sfera d'energia magica e la passa a un suo alter ego che gliela rilancia. Come nel gioco del baseball, la signorina usa la sua spada per scagliare la sfera contenente il malcapitato su su nel cielo blu. E per schermo, si mette anche a osservare fin dove arriva!

La stessa mossa ripresa da un differente angolo. Il cambio di inquadratura è random; sarà il computer a stabilire da che angolazione lo vedrete. Queste sono talmente varie e belle che a volte farete fatica a riconoscere lo stesso colpo!



COSA NON SI FA PER LO SPETTACOLO

Qui di seguito riportiamo alcune spettacolari sequenze di prese e mosse speciali. A seconda

della distanza dall'avversario, le prese e gli Ultimate Attacks (mosse che si eseguono dopo

aver caricato la barra d'energia) hanno effetto diverso.



IN VALLE DI AYAS DICONO: NOI PREFERIAMO DANZAIVER

Subito portato all'attenzione di un team di esperti (i Briganti di Villa Bojungle), **Evil Zone** ha subito acceso le polemiche su quale fosse il lottato-

re migliore. Non nel senso di abilità combattiva, ma nel senso di 'Numero Uno'. Il più 'cool', insomma. Benché **Keya** non scherzi (combatte con una mano in tasca: se la tira fuori sono guai per tutti), alla fine, memori del retaggio culturale a base di Goldrake, Mazinga, Meteora e Fantasma senza scordare il recente Hunter, abbiamo deciso che il nostro preferito è **Danzaiver**. Il suo story mode ci ha piegato e, terminato, ci è stata regalata una nuova livrea che vi presentiamo in anteprima: grigia. Di gran classe, direi. In esclusiva, vi presentiamo la sequenza di un colpo troppo cool!



lottatore afferrerà l'avversario e lo atterrerà con la propria tecnica; a distanza media la presa sarà spettacolare (e anche qui cambia a seconda del personaggio). Sulla lunga distanza, invece, ci sarà un terzo tipo di 'presa' che ormai non ha più ragione di chiamarsi tale. Potremmo dire che è un colpo speciale che comunque non consumerà energia. Tenendo premuto il tasto **Triangolo**, la barra verde di energia del lottatore comincerà a riempirsi e a colorarsi di giallo. Una volta piena, apparirà un diamante sotto il nome del lottatore. Questo diamante rosso rappresenta un ennesimo colpo speciale che si potrà usare a piacimento premendo due volte il tasto direzionale indietro e il **Triangolo**. La sfera d'energia rossa che partirà, se colpisce

da altre cinque angolazioni diverse. Fatto? Aggiungete una velocità impressionante ma mai caotica, tra l'altro sorprendente per la piacevolissima grafica. Condite il tutto con effetti luce degni di **Colony Wars** e coprite il risultato con un vestito manga, quello che preferite. Ecco Evil Zone, l'innovativo picchiaduro che E' destinato a un grandissimo successo.

BELLE E CATTIVE

L'ispirazione manga è chiara fin dall'inizio: il lungo filmato iniziale a cartoni animati è degno dei migliori 'anime' giapponesi. Non si fa neanche fatica a riconoscere la caratterizzazione stessa dei lottatori, facilmente identificabili dall'aspetto e quindi classificabili nelle varie categorie che

ognuno di voi si è costruito in testa dopo anni spesi a menare le mani virtualmente. C'è il 'grande e grosso' ma lento, il secco e nervoso, il compromesso tra forza e velocità, 'il fico' di turno. Poi le ragazze: la bambina, la collegiale (aaaaahh!), la sbarazzina, la ribelle... Sembra un telefono erotico! Onanismi a parte, il

gioco è indirizzato a un pubblico di entrambi i sessi, ricco com'è di personaggi anche femminili ma non per questo meno letali. In particolare ci piacciono molto **Erel Plowse**, la mercenaria, che indossa un tanga minimale e possiede tutti i numeri per far tremare Lara (non so se mi spiego...), e **Setsuma**, un Angelo Custode dalla doppia personalità

vestita da scolaria giapponese (avete presente? Il completino blu con la gonna plissettata, la camicia bianca, la cravattina e il cardigan... Tipo Britney Spears, solo col fascino orientale). Io l'ho sempre detto: i giapponesi sono dei pervertiti... Ma è un complimento, non fraintendetemi!

CHI SPARA SULLA CROCE ROSSA?

Tornando a bomba (bomba?! Chi ha detto bomba?!). Sulla tecnica di lotta, ci sono un paio di cose che mi piacerebbe farvi sapere. Avete presente la classica corsa che fate quando spedite un lottatore contro l'altro? Quella che si fa, generalmente, premendo due volte il tasto direzionale avanti? Ecco, proprio quella: se per caso i due lottatori dovessero iniziarla insieme, cioè dovessero lanciarsi in corsa l'uno contro l'altro, scatta un meccanismo per il quale, reggetevi forte, l'angolo di ripresa cambia per l'ennesima volta, mostrando i due lottatori che corrono paralleli come su due binari, fronteggiandosi. Per farvi capire: avete presente tutti i film giapponesi trash di serie C1? Ma anche cose come **"Grosso Guaiso a Chinatown"** (solo che lì lo facevano in aria!). Ecco, proprio in quella maniera: i due lottatori corrono velocemente, in pieno stile cartone animato giapponese, si guardano



▲ Ecco cosa succede se tutti e due i lottatori cominciano a correre nello stesso momento: una tipica situazione da cartone animato giapponese! È bellissimo!



▲ Questo è lo psicopatico del gruppo. Socialmente parlando si colloca a metà tra un punk e un bohemien.



▲ Una 'presa' di Keya: presto Vanish si accascierà a terra investito da un'onda di luce. I colori sono bellissimi e lasciano piacevoli scie.

l'avversario, sortirà effetti devastanti. Tutte queste prese, combo e colpi speciali si presentano sotto forma di brevissimi filmati (tipo le prese speciali di King o i colpi lunghi di Haworang), la cui caratteristica è duplice: intanto c'è un lavoro di regia dietro, degno di Jhon Woo, e, più importante ancora, l'angolo di ripresa varierà di volta in volta, random. In questa maniera anche ripetuti attacchi dello stesso tipo (so che lo fate, non negate!) non appiattiranno il lato estetico del combattimento e per i giocatori e per gli spettatori. Anche se non vi sembra molto detto così, provate a immaginare quel paio di prese di **Forrest Law** dove l'angolo di ripresa cambia: ora pensatelo



QUESTI SI SCONTRANO PER INCONTRARE IHADURCA. PERCHÉ IO NO?



Si chiama **Sho**, ha 21 anni e viene dal pianeta Izanda. È un ispettore della polizia galattica e va matto per i videogiochi. Si trasforma in Danzaiver, l'Eroe degli Eroi, e assume pose plastiche da vero tamarro. È innamorato delle gemelle **Yuri** e **Ruri** (io l'ho detto che i giapponesi sono dei perversi...)



Alty 'Al' Lazell è un quindicenne dell'isola di Kumi. È molto ingenuo (a Milano diremmo 'un ciula') ed è un mago di corte. Ha perduto i genitori quando era ancora bambino (perché, adesso cos'è, vecchio?!)



Gally 'Vanish' Gregman viene dal pianeta Aradia, ha 36 anni (trentasette!) ed è un famoso cacciatore di taglie. Ha assunto un atteggiamento neutrale durante il torneo.



Erei ha 17 anni (NOOOO!!! Non è possibile! C'è la galera...) e, come **Vanish**, è neutrale all'interno del torneo. È una mercenaria (a 17 anni?! Non c'è più religione...) che rispetta molto i valori morali. Sarà...



Midori è una valorosa guerriera diciottenne, erede della scuola di arti marziali Fuin. Anche lei è neutrale nel torneo e ha un carattere impetuoso e vivace.



Kakurine è una bambina nell'aspetto, nei modi e nella voce, ma ha 10.010 anni. È fortissima e vive in una dimensione soprannaturale (come una vasca di gorgonzola?). I suoi superpoteri non derivano dal vostro sole giallo, ma le sono stati conferiti dall'Essere del Nulla (che penso sia l'idraulico di domenica).



Setsuna è un angelo custode. E vestita così non poteva essere altro. Ha una coscienza parallela di nome **Karin** e, prima che facciate gaffe, ha SOLO 14 anni. Sigh!...



Keya è un giovane di 24 anni, 'il fico' del gruppo. Combatte con una mano in tasca talmente è sicuro di sé, e sta per diventare capo del clan **Tempo In** (cos'è, una boutique?)



Linedwell Rainrix è un ventenne inglese non troppo a posto con la testa. Conduce una vita distruttiva e ha rubato la preziosa spada **Sha-Hai** a un antiquario. È pericolosissimo e, come se non bastasse, psicopatico. Un esempio? In uno dei suoi attacchi si trafigge per colpire il nemico.

cercando il momento buono per colpire, dopodiché si fermano per tornare a combattere. È un metodo per non avvantaggiare nessuno dei due, visto che hanno iniziato la stessa mossa insieme. Che ne pensate? E c'è di più! Avete presente quando in **Street Fighter** il vostro omino vede gli uccellini? Sì, quando è stordito insomma... A proposito, e scusatemi se salto di palo in frasca, ma voi quando uno è così attaccato? No, perché ci sono grosse dispute in ballo: c'è chi si accorda per non attaccarsi durante lo stordimento; c'è chi se ne frega e mena lo stesso come un fabbro; c'è chi si accorda ma poi fa l'infame... Fatemi sapere! Tornando allo stordimento: quando un personaggio di **Evil Zone** è stordito, si appoggia per terra con un ginocchio e una mano. È chiaramente riconoscibile il momento in cui succede: se in quell'istante il lottatore in piedi si trova distante e comincia a correre verso il malcapitato, la telecamera di questo folle regista cambia nuovamente angolazione. Si posiziona dietro lo 'stordito', un po' di traverso, inquadrandolo di spalle e mostrando l'avversario che corre verso di lui. Con l'arma a disposizione, il lottatore stordito può sparare all'avversario cercando di interrompere la sua corsa. Dalla sua, quello in piedi modificherà a scatti la sua corsa (proprio come nei cartoni!) per cercare di raggiungere e colpire il combattente accasciato. So che detto così non vi torna, ma aspettate di vedere cosa combinano questi personaggi e poi mi dite!

CHE BELLO MENARSI IN 3D!

Due parole speciali le merita la tridimensionalità del gioco. Se è possibile, questa è superiore a quella di **Tekken 3**. Per muoversi in profondità è necessario premere una volta il pad direzionale verso l'alto o verso il basso, a seconda. Dico che è meglio di quella di **Tekken 3** perché oltre a vedere molto meglio lo spostamento in profondità, questa 'movida' funziona veramente. A volte capita che in **Tekken** ci si buschino degli schiaffoni mica male e si imprechi: "Ma mi sono spostato! Perché mi ha preso?!" e tuttora la domanda rimane senza risposta. In **Evil Zone** il movimento SICURAMENTE metterà al sicuro il lottatore da un colpo lanciato da una posizione diversa (in profondità, intendo). Tra l'altro, questo movimento



▲ I giapponesi sono dei perversi!

mette anche al sicuro dalle prese di cui vi parlavo. Ma vi ho detto che si fanno premendo contemporaneamente il pulsante basso del joypad insieme al **Triangolo**? E vi ho detto che si apre un cerchio rosso attorno alla vittima della presa? E vi ho detto che la vittima ha pochissimo tempo per spostarsi da questo cerchio per evitare di finire intrappolato? Beh, ora ve l'ho detto. Ma veniamo alle (pochissime, giusto un paio) note dolenti. A parte la grave pecca costituita dall'incompatibilità con la funzione **Dual Shock** (no, non supporta le vibrazioni), l'altro dubbio che mi assale nel giudicare **Evil Zone** è la lunga distanza. A parte il fatto che qualche lottatore in più non guastava (l'unico personaggio bonus è **Ihadurca**), la semplicità dei comandi è un'arma a doppio taglio. Si impara sì in fretta a giocare, ma questa semplicità non limiterà la longevità del gioco? Al mio poster (di Playboy) l'ardua sentenza. **Evil Zone** è uno di quei giochi che segnano un punto di svolta nel mondo della PlayStation, uno di quei prodotti che sono destinati a lasciare il segno. Da tempo non si vedeva un gioco di chiara ispirazione manga marcare così a fondo il terreno di gioco. Io, l'Allegra Famiglia Bojangles e tutta la redazione ve lo consigliamo caldamente: non lasciatevelo sfuggire perché sarebbe un peccato. Un'ultima raccomandazione: cercate di aprire i vostri orizzonti, lasciate che ci sia spazio per un altro modo di combattere con il joypad; accettate **Evil Zone** nel gotha dei vostri giochi preferiti e vedrete che non ve ne pentirete. Scrivetemi per farmi sapere cosa ne pensate. Buonanotte!

STORY MODE

Nella modalità **story**, scegliete un personaggio. Con questo inizierete una serie di scontri da un round contro tutti i lottatori, intercalati da brevi filmati commentati da una voce di fondo. Questi filmati, che cambiano a seconda del personaggio, mostrano perché quel lottatore si trova su **I Praseru**; a ogni incontro la storia prosegue e si evolve. È come in **Soul Blade**, quando cercate le varie armi: solo che qui ci sono dei filmati di intermezzo e i perso-

naggi parlano tra loro. Tra l'altro, nell'esempio delle immagini, a volte la cosa suscita più di un sorriso: affezionati come sono ai cartoni animati, i giapponesi hanno deciso di proporre **Danzaiver**, l'Eroe degli Eroi, come fosse un robot dei cartoni: logo da cartone animato, movenze da cartone animato... Alla fine dello story mode, la canzone finale sarà accompagnata da un filmato che riguarda il personaggio scelto.



TO BE CONTINUED

1,2,3... LARA MANIA!

IL LIBRO DEFINITIVO DI LARA CROFT

160 PAGINE
L. 7.900

GUIDA 100% INDIPENDENTE

PLAYSTATION

- SEGRETI
- STRATEGIE
- SOLUZIONI

Tutti i segreti di
**TOMB
RAIDER**

La guida dettagliata
di tutti i livelli

8 pagine di
immagini
esclusive

Tutti i trucchi

I siti 'proibiti'

Le ali di ro

LE SOLUZIONI
COMPLETE DEI
3 EPISODI

IN **EDICOLA!**

DI **CHRISTIAN PETTINI**

Hard Edge

A favore

- La meccanica di gioco è eccellente
- La trama risulta molto coinvolgente
- La grafica è bellissima

Contro

- Musiche del tutto fuori luogo
- Non c'è molta atmosfera e manca un po' di sana tensione

Planet Voto

88

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 9

Gameplay 8

Sonoro 5

Longevità 8

Originalità 8

Prendete due campioni assoluti, Metal Gear Solid e Resident Evil 2, e mischiateli fra di loro. Potete ottenere un arcade interamente in 3D con ambientazione horror, oppure un'avventura di spionaggio a schermate fisse. Il primo è stato sviluppato da Konami, ed è quel capolavoro di Silent Hill; il secondo lo ha appena sfornato la Sunsoft: Hard Edge.



Questo è il grande mese della **Infogrames**, dal momento che ha distribuito ben due Planet Game (senza dimenticare lo speciale/Prima Impresione di **V Rally 2**): **KKND Krossfire** e questo **Hard Edge**, sviluppato dai giapponesi della **Sunsoft**. L'impronta nipponica è evidente nel look dei personaggi, che assomigliano ai protagonisti dei cartoni animati che hanno accompagnato la nostra infanzia e con cui, sicuramente, molti di noi invecchieranno. Dalle immagini riportate è agevole notare la capigliatura, le espressioni e l'abbigliamento tipicamente manga; purtroppo, questa eccessiva caratterizzazione dà al tutto un aspetto 'pupazzesco', mentre in un gioco del genere è importante sviluppare un look il più realistico possibile.



▲ Ecco i due eroi: sono i professionisti infiltrati nel Titicaca Building.

JOHN MCCLANE? TREY KINCAID? CHE CONFUSIONE!

La trama del gioco riprende quella del film "Die Hard-Trappola di cristallo", il primo capitolo della serie in cui **Bruce Willis** interpreta il poliziotto californiano **John McClane**. Per la

cronaca, l'attore ha anche 'interpretato' un gioco, peraltro molto bello: **Apocalypse**. Dal film, **Hard Edge** riprende l'idea dell'occupazione di un palazzo, il Togusa Building, che è l'equivalente del Nakatoma Plaza di "Die Hard". Nel gioco, ambientato nel

CONCORRENTI E ISPIRATORI

Nell'introduzione si faceva un accenno a due prodotti (sarebbe riduttivo chiamarli giochi) che hanno segnato un'epoca, **Resident Evil** e **Metal Gear Solid**. All'interno della recensione si è parlato più volte di questi due titoli; dal momento che risulta chiaro che il gioco ha preso ispirazione da questi due prodotti, scopriamo insieme quali elementi sono stati copiati dall'uno e dall'altro gioco. **Hard Edge** riprende molti elementi dal titolo Capcom. La più significativa di queste è sicuramente l'impostazione grafica: l'azione è rappresentata mediante schermate fisse, la cui qualità è quella che potete vedere dalle immagini che corredano l'articolo. La dinamica dei movimenti è

praticamente identica nei due titoli e l'interazione con gli elementi del fondale, invece, pure. Inoltre, da **Resident Evil** sono copiati i menu di gestione dei personaggi, nell'aspetto e nella sostanza. Per quanto riguarda il **Metal Gear Solid**, viene prima di tutto ripresa l'idea della spia infiltrata nella costruzione in cui pullulano i nemici. Anche l'ambientazione è molto simile: siamo nel futuro e tutti i personaggi, sia i nemici sia i membri della nostra squadra, hanno attrezzature e aspetto molto 'tecnologici'. Per finire, sebbene il **Ragusa Building** non sia una base terroristica, alcune ambientazioni sono comuni: le stanze con i computer, i laboratori ecc.



▲ Il look è parecchio manga: al posto dei capelli lui ha le banane in testa, e a lei hanno disegnato due occhioni in perfetto stile Candy Candy.

2046, il palazzo è sede di una compagnia impegnata nello sviluppo di mezzi aerospaziali e di armi tecnologicamente molto avanzate. Un gruppo di terroristi ha occupato l'edificio e ha già eliminato l'unità di emergenza inviata dalla Polizia per neutralizzare i terroristi e liberare gli ostaggi. Della squadra inviata rimangono solo due membri, **Alex** e **Michelle**, che sono i protagonisti del gioco. Entrate immediatamente in azione: l'introduzione illustra bene le vicende raccontate e serve a presentare i personaggi e i piani dei nemici.

WHAT DEBBO FACERE?

Nel gioco controlliamo sempre un personaggio per volta, e possiamo passare dall'uno all'altro in qualunque momento. Questa bella idea ci permette di abbandonare il tipo con il quale magari ci siamo inchiodati e continuare la nostra partita ad **Hard Edge** con qualcun'altro, in attesa del colpo di genio per

sbloccare la situazione. Con la croce direzionale decidiamo gli spostamenti, e le quattro frecce indicano sempre un movimento relativo nel senso che, per esempio, premendo **Destra** il personaggio si girerà a destra anche se poi, rispetto al televisore, andrà su o a sinistra. Le cose che siamo chiamati a fare sono sostanzialmente due: interagire con l'ambiente e combattere. Ovviamente, parlando di interazione si intende la ricerca di oggetti, l'apertura di porte, la raccolta di vari elementi tra cui armi e medikit ecc. Mentre procediamo, la trama evolve, sottolineata dalle sequenze filmate, molto numerose e tutte di ottima fattura. Per quanto riguarda gli scontri, è necessario sottolineare che sono una parte molto rilevante nel gioco. Inoltre, l'implementazione di molte mosse speciali, performabili con sequenze di tasti non molto complicate, dà quasi la sensazione che il gioco sia un picchiaduro e non un'avventura.

4 AMICI AL BAR

Nel corso del gioco controlleremo quattro personaggi; iniziamo con i due elementi della squadra di salvataggio ma, procedendo, riusciremo a guidare anche altri due soggetti. Ecco i fantastici quattro.



ALEX BARRAT è il primo dei due membri sopravvissuti alla strage dell'unità antiterrorismo. È un esperto in armi da fuoco, e infatti nel gioco ha una pistola. Iniziate l'avventura impersonando questo baldo giovine che si pettina i capelli con la cazzuola.



MICHELLE STEVENSON è la seconda superstita della squadra inviata dalla

Polizia per sventare la minaccia al Cosetto Building. È molto abile con le armi da taglio; inizia l'avventura con un coltello al cui confronto quello di Rambo sembra una penna stilografica.



RACHEL HOWARD è la classica ragazzina che nelle produzioni giappo non manca mai. Appena ha saputo dell'occupazione del Piripi Building si è introdotta furtivamente per salvare suo padre, il professor **Kevin Howard**. Deve essere in gamba, visto che una squadra di professionisti, appena entrata, è stata seccata e lei invece è fresca come una rosa.



BURNS BYFORD: anche questo è un classico personaggio giapponese: superiore, ironico e distaccato, è un detective che svolge alcune indagini sul recente rapimento di una ragazza.



HARD EDGE



▲ Michelle è alle prese con un po' di nemici ed esibisce un bello stile di lotta. La barra in basso a sinistra indica l'energia vitale del nemico che si sta affrontando.



DAI, GIOCHIAMO...

Con il tasto **Select** accedete a un insieme di schermate che consentono di cambiare personaggio e gestire chiavi, informazioni, oggetti ecc. Tornate indietro con **Triangolo**. Appena premete **Select**, potete cambiare il controllo del personaggio selezionandone un altro tramite l'uso dei tasti dorsali. Inoltre, con **Su** e **Giù** selezionerete una voce del menu e accederete ai seguenti specifici sub-menu:

ITEM. Questa schermata consente di visualizzare la quantità e la descrizione dei tonici di cui dispone il personaggio che controllate. Selezionateli con **Su** e **Giù** della croce direzionale e confermate la scelta con **X**.

KEY. Potete visualizzare le chiavi che ha il personaggio sotto controllo.

Vengono indicate tutte le chiavi, con il nome e l'uso che potete farne.

INFO. Durante la partita raccoglierete documenti e informazioni che possono essere consultati da questa schermata.

ARMS. Qui potete visualizzare le armi: vengono fornite informazioni circa il nome e la descrizione delle armi in possesso del vostro personaggio. Selezionate l'arma con **Su** e **Giù** e preparatela con **X**.

OPTION. Lo screen delle opzioni è un po' misero: infatti non potete settare molti parametri. Ma va bene anche così: conta la sostanza, e qui ce n'è molta.



▲ **Attenti alle esplosioni: tolgono una grossa quantità di energia. Notate quanto è bella e particolareggiata l'ambientazione.**

artificiale infinitamente superiore a quella dei terroristi di questo HE) per evitare il più possibile gli scontri a fuoco: e questo paga molto in termini di tensione emotiva.

In **Hard Edge**, invece, gli scontri sono spesso inevitabili, proprio come in **Resident Evil**. Tuttavia, in RE la tensione è palpabile per il fatto che gli zombies e le altre brutte creature demoniache mettono più paura dei nemici di questo titolo **Sunsoft**, un po' per la loro natura e un po' per il fatto che saltano fuori all'improvviso. Purtroppo, il fatto che in **Hard Edge** non si strippi neppure un po' deve essere registrato come un difetto.

MANCANO SOLO GLI AQUA...

Uno dei difetti maggiori del gioco sono le musiche; il commento audio avrebbe dovuto contribuire ad aumentare la tensione del gioco, e invece cicca clamorosamente. L'accompagnamento sonoro cambia ogni due o tre schermate, ma si tratta di ritornelli che ricordano i giochi di labirinto per Intellivision piuttosto che le potenti musiche di atmosfera che abbiamo sentito in altri titoli per PlayStation. Il tiririri tiririrà tiririrero stona decisamente e allontana il giocatore dall'azione, invece di immergercelo



LA MAPPA DEL COMESICHIAMA BUILDING

Con **Start** accediamo alla mappa. Prima di impazzire per tornare all'azione, tenete presente che il tasto che disabilita la mappa NON È **Start** (come coerenza vorrebbe) ma **Triangolo**. Le locazioni che abbiamo visitato sono ben evidenziate. Anche le porte vengono risaltate con colori accesi, e quindi basta un colpo d'occhio per capire cosa rimane da esplorare. Inoltre, la sottile linea gialla mostra i collegamenti tra un piano e un altro. Ovviamente, la localizzazione del

personaggio è chiara. Purtroppo, mancano alcune indicazioni che avrebbero potuto essere fornite dalla mappa: scordiamoci la chiarezza e la completezza delle piantine di **Silent Hill**. In basso c'è l'indicazione della stanza; utilizzando **Destra** e **Sinistra** sulla croce direzionale possiamo cambiare luogo. A sinistra c'è il numero del piano; sempre grazie alla croce direzionale, con **Su** o **Giù**, cambiamo piano.



▲ Per essere il gioco più sottovalutato e introvabile del momento, **Hard Edge** ha passato a pieni voti l'esame per diventare un Planet Game D.O.C.



IL COLLETO DELLA CAMICIA NON MI TREMA NEANCHE UN PO'

Sebbene la bella trama, le inquadrature e in generale la meccanica di gioco aiutino il giocatore a immedesimarsi negli infiltrati, ad **Hard Edge** manca un po' l'atmosfera che si respira nei titoli concorrenti. Non c'è la tensione di **Metal Gear**; sebbene in entrambi i giochi si interpreti una spia, nel titolo Konami era necessario non farsi notare dalle guardie (dotate di un'intelligenza



▲ Un'altra fase di combattimento. PRIMA eliminate i nemici e POI preoccupatevi di perlustrare la zona in cerca di oggetti utili.



▲ Le fasi di combattimento sono molto efficaci e sono state inserite bene nella trama avventurosa.



▲ Uno degli aspetti vincenti di Hard Edge è la trama, coinvolgente e mai scontata.



▼ Col procedere, l'azione diverrà molto varia. Alex è un grande: atletico, robusto. Un figaccione, insomma...

fino a soffocarlo. Invece l'aspetto visivo del gioco è semplicemente eccezionale, molto migliore di quello delle varie puntate di **Resident Evil**, che in questo momento costituiscono di fatto gli unici concorrenti.

I personaggi sono bellissimi: composti da molti poligoni, sono calati perfettamente nell'ambiente e si nota pochissimo lo stacco che c'è tra questi elementi poligonali e gli sfondi fissi. I corpi sono sfumati alla perfezione e non si vede un pixel. Le animazioni sono ottime, anche se talvolta si innestano male nell'area di gioco. Quest'ultima è incredibilmente bella, ricca di particolari e dettagliatissima. Tutte le locazioni in cui è ambientato il gioco sono perfettamente coerenti e quindi realistiche:

le varie stanze del Toco Building sembrano proprio gli uffici di

una multinazionale. Ci sono le sale con i computer, i corridoi, le zone di rappresentanza, i laboratori, gli uffici dirigenziali e tutte le stanze che ci aspetteremmo di trovare in un posto del genere.

RESIDENT GEAR SOLID

Il gioco è tutto in inglese, ma questo non dovrebbe essere un ostacolo; al di là della presenza dei sottotitoli che facilitano la comprensione dei dialoghi (che comunque sono ridotti all'osso e non sono fondamentali per procedere nel gioco), la trama è commentata da immagini chiare e quindi il gioco è fruibile al 99% anche da chi non sa cosa significhi "book" o "pencil".

In definitiva, possiamo affermare che questo **Hard Edge** è un gioco con molti pregi e diversi difetti. Abbiamo cercato di evidenziarli con la massima chiarezza possibile, ma in verità dovrete cercare di provare il gioco per capire se fa per voi oppure no. Potrebbe deludervi, ma c'è anche la possibilità che diventi il gioco della vostra vita.



IL PICCOLO FARMACISTA

Nel gioco ci sono diversi tipi di bonus che hanno la funzione di reintegrare l'energia consumata nel corso dei combattimenti:

Pillola di pronto soccorso: restituisce una piccola quantità di energia vitale.

Tubetto di pronto soccorso: rende una quantità media di energia.

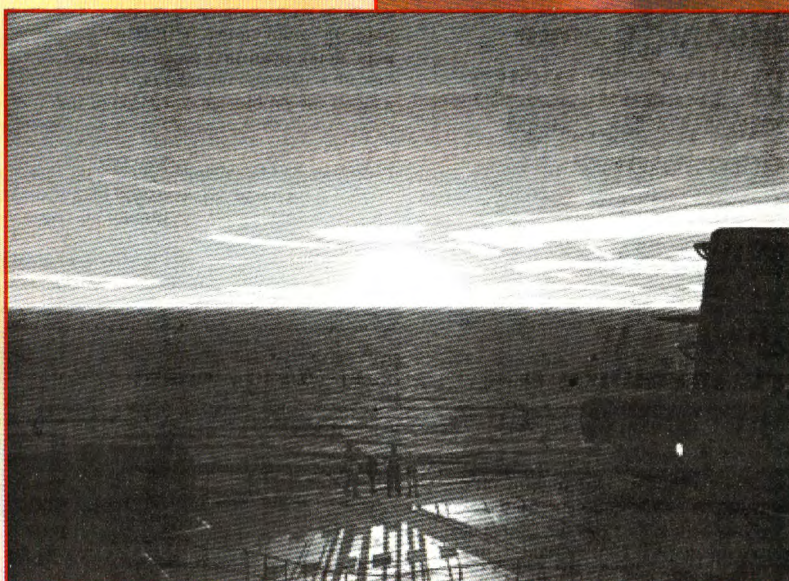
Cassetta di pronto soccorso: ripristina una grande quantità di energia.

Bocchetta: sia le bocchette blu che quella gialle estendono il limite superiore dell'energia vitale; la barra più lunga consente di resistere di più ai colpi dei nemici.

Servono per proseguire la partita.



La pillola, il tubetto e la cassetta di pronto soccorso sono i bonus che possono essere trasportati e utilizzati sulla schermata di gioco.



▲ Una sequenza filmata. Le immagini in FMV sono di una qualità davvero stupefacente.

Dolphin's Dream

DI LUCIO PROSPERI

A favore

- Buona la realizzazione tecnica e l'atmosfera di gioco
- Molto originale e coinvolgente
- Sistema di controllo semplice e immediato

Contro

- Intermezzi tra le missioni poco curati
- Sistema di dialoghi macchinoso e poco flessibile
- Musiche di contorno piuttosto banali e noiose



Planet Voto

82

Il fondo del mare, affascinante e pieno di creature coloratissime, è anche ricco di tesori, affondati insieme alle navi di vecchi avventurieri o terribili pirati.



a nuova produzione della **Konami** vi mette nei panni di un giovane sub con molti problemi finanziari che, insieme a un vecchio lupo di mare, decide di tentare d'arricchirsi, mettendosi alla ricerca dei tesori sommersi.

Prima d'imbarcarvi (è proprio il caso di dirlo...) nella 'caccia al tesoro' dovete cercare di racimolare i fondi sufficienti ad acquistare il materiale necessario: avrete bisogno di tutta una serie di attrezzature, senza le quali la vostra permanenza sott'acqua rischia di essere particolarmente breve. All'inizio del gioco, infatti, disporrete unicamente del vostro fiato e di un paio di misere pinne; con il prosieguo dell'avventura, però, riuscirete ad acquisire tutto il necessario.



▲ Ecco una bella visuale della cittadina che farà da scenario alle vostre immersioni.



NEL BLU DIPINTO DI BLU

Il gioco si svolge in una ridente cittadina insulare in cui potrete aggirarvi con un sistema che, vedremo, non risulterà particolarmente comodo, alla ricerca di qualcuno che voglia affidarvi qualche lavoro. Nella prima missione, per esempio, dovrete immergervi nel tentativo di recuperare una videocamera, che una volta rinvenuta e riportata al suo legittimo proprietario vi permetterà di ricevere, in cambio, una muta e un piccolo fucile subacqueo, con i quali intraprendere nuovi stage.

DIALOGHI SCHEMATICI

Tra un'immersione e l'altra avrete la possibilità di dialogare con alcuni abitanti, in particolare modo i negozianti o gli armatori, per ottenere incarichi o, semplicemente, per salvare i vostri progressi (c'è, infatti, un locale adibito alla gestione delle varie opzioni). Queste sezioni sono costituite da schermate fisse, nelle quali compaiono dei menu 'a tendina', dentro i quali vengono riportate le frasi dei personaggi. Sebbene questi intermezzi siano stati concepiti più come collegamento tra le varie missioni che altro, risultano, comunque, mal realizzati, poco flessibili e terribilmente noiosi. Si nota la completa mancanza di animazione dei personaggi e l'assenza di una scena di collegamento tra una località e l'altra (le immagini si succedono come

▲ I dialoghi avvengono tramite la comparsa di alcuni menu a tendina, su immagini fisse.



▲ Tramite questo sottomenu potrete selezionare l'equipaggiamento idoneo alla missione.

diapositive, inframmezzate da un breve caricamento). Talvolta, però, prima della missione potrete assistere a dei filmati che vi illustreranno i vostri obiettivi, discretamente realizzati, sebbene i movimenti dei protagonisti risultino un po' legnosi.



▲ Questa è la schermata che comparirà ogni volta che dovrete spostarvi tra le singole locazioni.

TUTTI IN ACQUA!

Dolphin's Dream, però, se vengono trascurati questi difetti che, a onor del vero, riguardano un contorno al gioco vero e proprio, è un prodotto piuttosto interessante e innovativo (complimento che, purtroppo, ben poche produzioni possono meritarsi, in un periodo di scarsa fantasia delle Software House, che, sempre più spesso, sfornano titoli molto simili tra loro). L'azione è ripresa con inquadrature dinamiche dalle spalle del personaggio, in una sorta di Tomb Raider sotto il livello del mare, che si muove in maniera molto fluida e convincente. Le animazioni risultano, infatti, molto curate, con movimenti credibili e realistici; degna di nota è la realizzazione dell'agonia del vostro sub quando gli restano pochissimi secondi d'ossigeno a disposizione: lo vedrete nuotare in modo scomposto, all'affannosa ricerca di un punto in cui poter riprendere fiato.



▲ Le barre in basso a destra indicano, rispettivamente, la riserva d'ossigeno e l'energia residua.

SENZA RESPIRO

Nelle prime missioni, infatti, non potrete permettervi alcun tipo di bombole d'ossigeno e sarete, quindi, costretti a farne a meno. Ovviamente, la vostra riserva d'aria sarà tutt'altro che infinita, e questo vi obbligherà a cercare delle insenature, grazie alle quali poter emergere e prendere una boccata. Questa scelta aumenta sensibilmente il pathos durante ogni partita, costringendovi a calcolare i vostri spostamenti in funzione dell'ossigeno a disposizione e creando una particolare immedesimazione con il vostro alter ego, tanto da arrivare addirittura a trattenere il fiato con lui!!!

RACCOLTA DIFFERENZIATA

Durante le vostre esplorazioni del fondo marino, oltre a completare i compiti affidativi, potrete anche raccogliere degli oggetti che potrebbero tornarvi utili, come per esempio dei medikit, o che potreste rivendere una volta tornati in superficie. I vostri problemi, poi, non si limiteranno solamente alla scarsa disponibilità di riserve d'aria, perché i fondali pullulano di

creature molto dannose per il vostro organismo, qualora veniste in contatto con loro, come meduse, pesci velenosi, squali ecc. Una seconda barra d'energia vi testimonierà il vostro stato di salute, in modo da poter correre ai ripari, utilizzando qualcuno dei bonus raccolti.



▲ Un terremoto improvviso ha fatto crollare alcuni grossi massi... Siamo salvi per un pelo.

GRAFICA...

Come già accennato, il titolo della **Konami** gode di una realizzazione tecnica di un certo spessore, con una grafica ben fatta, credibile (bisogna ricordare che l'azione avviene totalmente sott'acqua) e curata. Vi ritroverete a nuotare tra branchi di pesci che si allontaneranno al vostro passaggio, e ammassi di rocce tra le quali potrebbero celarsi passaggi segreti. Le telecamere virtuali seguiranno la vostra azione dall'inquadratura migliore; questo sistema, già visto in decine di titoli, non sempre, però, riesce a garantire una visuale sgombra da ostacoli, e talvolta potrete perdere di vista il vostro sub, nascosto da uno scoglio o da un'insenatura. L'inconveniente è fortunatamente episodico, e in nessuna circostanza pregiudica una giocabilità piuttosto buona.

... E SONORO

Molto curato è l'aspetto riguardante il sonoro, con effetti non frequentissimi anche perché in fondo al mare regna il massimo silenzio, ma di grande atmosfera, come, per esempio, il battito del vostro cuore che accelera con l'aumentare dello sforzo e il diminuire dell'aria. La musica, invece, è limitata alle scene d'intermezzo e risulta tutt'altro che memorabile, ma comunque non fastidiosa, più per la sua brevità che per la scelta armonica. Il sistema di controllo è molto immediato, con la croce direzionale, o lo stick analogico, utilizzati per scegliere la direzione, e i tasti (completamente ridefinibili) per nuotare, sfoderare le armi e raccogliere gli oggetti.

L'ULTIMO TUFO

Dolphin's Dream, in definitiva, risulta un buon titolo, ben realizzato tecnicamente e anche divertente da giocare. Il metodo di controllo, semplice e immediato, aiuta a calarsi immediatamente nel ruolo del sub, sebbene il gioco risulti abbastanza difficile.

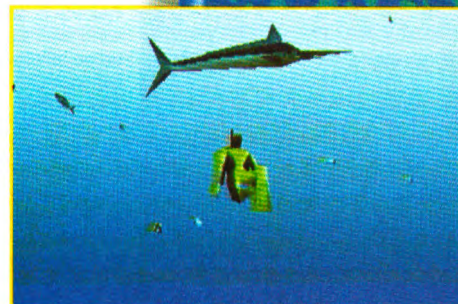
Le prime missioni, caratterizzate dall'assenza di un'attrezzatura adeguata, sono una vera e propria lotta contro il tempo; si sente, inoltre, il bisogno di una mappa, perché si può, frequentemente, perdere il senso dell'orientamento, tra fondali che spesso non danno punti di riferimento.

Gli intermezzi tra le varie immersioni, poco curati e inespugnabilmente lenti, spezzano eccessivamente il ritmo, ma non inficiano il valore di una produzione, che ha il grande merito di essere originale.

DENTRO UN ACQUARIO



Tra le varie opzioni disponibili prima di cominciare una partita c'è né una sicuramente originale, e denominata **FREE MODE**, grazie alla quale potrete, oltre a impratichirvi con i comandi, girovagare su un fondale, senza limite di tempo, per il solo gusto di osservare le decine di pesci che vi sono riprodotti. Un'esperienza colorata e, soprattutto, rilassante...



Casa: JVC
Genere: Simulatore di volo

Numero giocatori: 1
Blocchi memoria: 1

Compatibilità: Controller analogico

Wing Over 2

DI ANTONIO PERNA

Planet Voto

82

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 7

Gameplay 8

Sonoro 7

Longevità 8

Originalità 8

A favore:

- Simulazione approfondita
- Evoluzione del gioco costante
- Tanti aerei a disposizione
- Missioni molto diverse tra loro

Contro:

- Grafica troppo semplice
- Sonoro ai minimi sindacali per un gioco concepito e prodotto nel 1999
- Poca azione e tempi 'pesantemente' lunghi



Anche se è improponibile per questioni di fisica, potete montare alcuni missili anche su un Cessna.

WING OVER 2



simulatori di volo (e di combattimento) per PlayStation non sono numerosi; **Wing Over 2** è uno degli esponenti più autorevoli della categoria. A un anno di distanza dal suo predecessore, arriva dalla JVC il seguito di uno dei pochi titoli per PSX che potessero aspirare alla definizione di simulatore di volo.

TACTICAL FLIGHT ACADEMY

Benvenuti alla scuola di volo **Wing Over 2**: questo potrebbe essere il benvenuto tipico che vi potreste aspettare in apertura del gioco, visto che state per imbarcarvi in un'operazione mista di apprendimento e svolgimento di missioni operative in volo. Con **Wing Over 2** si entra in una vera e propria scuola di volo, che vi porterà a sperimentare su ventisei aerei diversi le vostre abilità di pilota, partendo dal primissimo gradino degli aerei di addestramento.

I PRIMI PASSI

Anzitutto, sono state predisposte delle missioni di addestramento che servono a guadagnare le ali, prima di potersi imbarcare in qualcosa di più impegnativo. Per poter accedere a tutte le missioni di addestramento e ottenere i relativi riconoscimenti occorre pagare una quota di iscrizione, e per guadagnarsela (una volta esaurito l'esiguo patrimonio iniziale a disposizione) ci si deve dedicare a portare a termine alcune missioni di servizio, adeguate al livello di abilità ed esperienza che avete raggiunto. Grazie a queste prime missioni è possibile imparare poco per volta le manovre indispensabili per diventare un pilota come si deve, crescendo poco alla volta attraverso le difficoltà proposte.

POI SI FA SUL SERIO

Quando le missioni di addestramento sono state superate e si è accumulata un po' di esperienza, le cose cominceranno a farsi più difficili (e interessanti). Le missioni di combattimento, infatti, sono più diversificate rispetto a quelle che vi servono per raggranellare un po' di soldi, e comprendono operazioni di scorta, attacchi a terra o sul mare e naturalmente missioni di caccia. In tutto, è possibile affrontare una ventina di missioni ufficiali differenti, arrivando ad avere a disposizione quasi trenta aerei diversi tra cui scegliere da pilotare.



COSA SI VEDE DALL'ABITACOLO

Il modello di volo è realistico (molto, se si tiene conto che stiamo parlando di una console) ma anche divertente, con un sistema di controllo il più user-friendly possibile, che si articola attraverso pochi comandi e una manciata di strumenti utilizzabili a video. L'azione non è pressante come in **Ace Combat 2**, e viene data più enfasi ai controlli di volo e alla precisione delle manovre; la giocabilità si mantiene comunque su buoni livelli e non diventa frustrante. Per la grafica, praticamente, sono state sviluppate quasi tutte le possibili visuali, anche se il dettaglio e la profondità dei panorami è decisamente limitata. Dall'interno e dall'esterno dell'aereo è possibile guardare in ogni direzione: c'è il cockpit virtuale e alcune viste fisse tra cui, per esempio, quella da dietro l'aereo; oppure, in posizione di inseguimento per tenere sott'occhio un eventuale nemico 'lockato'. Un titolo interessante per gli amanti del volo e per chi cerca un titolo un po' più impegnativo del solito; gli altri faranno bene a dargli prima un'occhiata.



Cambiando la visuale dell'aereo, cambia anche la disposizione degli indicatori.

Nella visuale frontale emergono i limiti della grafica, in special modo della profondità del fondale.

Se non impostate subito la rotta, una fastidiosa scritta continuerà a ricordarvelo.



COME SI COMINCIA

All'inizio del gioco la prima cosa da fare è guadagnarsi le ali per poter partecipare alle missioni più impegnative. Si dispone di un piccolo gruzzolo di dollari per poter affrontare i primi esami di volo guidati dall'istruttore, dove basta seguire alla lettera quanto viene richiesto per fare pratica con i comandi dell'aereo e imparare le nozioni fondamentali del volo. Poi le cose cominciano a farsi più complicate e occorre dedicarsi ai Job, le missioni a pagamento che vi frutteranno qualche soldino per

Simulazione sì, simulazione no

Le caratteristiche di giocabilità e impostazione di **Wing Over 2** avvicinano il titolo JVC più a una simulazione che a un arcade; le differenze da **Ace Combat 2** (foto sotto), in questo caso, sono notevoli. E anche vero, però, che lo spessore della simulazione non è particolarmente ostico, e anche se **Wing Over 2** dimostra una maggiore attenzione ai dettagli rispetto alla maggior parte degli altri titoli di questo genere, comunque non potrà soddisfare i puristi del volo o chi si è 'formato' una cultura su PC.



procedere nel vostro addestramento, ma soprattutto per iniziare a pensare a qualche aereo più impegnativo e interessante. Piloti di caccia si diventa...

Live Wire!

DI ALFREDO DELMONACO

Il successo della PlayStation è stato decretato, secondo me, soprattutto dall'estrema varietà dei giochi offerti: dai picchiaduro alle corse, dallo snowboard ai platform ecc... Un dipingi-mattonella effettivamente ci mancava. **Live Wire** si colloca giusto nel posto mancante della bacheca, andando a colmare questa lacuna. La SDI, sulle orme di un vecchissimo gioco uscito in sala giochi molte lune fa, ne ricalda la struttura principale che prevedeva la colorazione di tutto il quadro prima che lo facessero gli avversari controllati dal computer. Infatti, lo scopo del gioco è quello di colorare più mattonelle possibili.



▲ Ok, in questo screen la grafica sembra quantomeno sufficiente, ma è solo un'illusione ottica.

COLORA TU CHE COLORE ANCH'IO

Il piano di gioco è diviso a mo' di scacchiera, tutto a quadrati dello stesso colore (neutro). Passando su tutto il perimetro dei suddetti quadrati, lo si colorerà. Bisognerà cercare di dipingere una certa percentuale del quadro a dispetto dei vostri tre avversari che faranno di tutto per impedirvelo. Si passerà da ambientazioni tropicali a circuiti urbani con luna park ecc. Naturalmente, i primi quadri sono gratis... gli altri bisognerà sudarseli.

OLTRE AL BALLO ADESSO C'È ANCHE IL GIOCO DELLA MATTONELLA...

La prima cosa che salta all'occhio, di **Live Wire**, è l'aria disimpegnata con la quale è stato impostato il gioco. Dagli scenari ai personaggi, tutto è in stile cartoonesco e fumettoso. A cominciare dallo sprite principale che prima mi sembrava una macchia con gli occhi, poi la "roba pazza che strumpallazza" (bei tempi...) e infine sono riuscito a catalogarlo come un pesciolino rosso di dubbio gusto. Guidare questo 'pescetto' non è difficile, dato che i comandi sono abbastanza semplici. Purtroppo però il gameplay è stato pensato in modo frettoloso, poiché tutte le partite sono caratterizzate da una confusione totale che non riesce a divertire. Mentre si cerca di

schematizzare il quadro per poterlo finire, si è distratti da mille cose che confondono, rendendo frenetica ma irritante l'esperienza ludica.



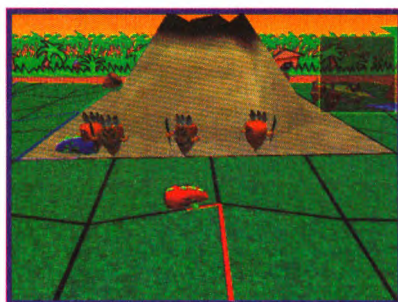
▲ Ecco il campo di gara, pronto per essere 'sezionato', diviso e catturato da voi e dai vostri avversari.

QUALCHE BONUS PER GRADIRE

A dare man forte a uno schema di gioco ripetitivo, vi sono una serie di bonus da prendere durante la partita che movimenteranno un po' il tutto, come il turbo, l'invisibilità, l'invincibilità ecc... Tutto ciò per dare una scossa a una giocabilità già compromessa fin dalle prime partite. Inesorabilmente, però, invece di accrescere il divertimento i bonus fanno sì che la partita sia un continuo spararsi e rincorrersi riducendo il tutto a uno spara e fuggi. Capirete bene che dopo un paio di partite lo accantonerete subito per lasciarlo nel dimenticatoio, imprecaando in congo-siberiano per i soldi spesi. Di certo non vi verrà voglia di finirlo per vedere cosa viene dopo. Il sonoro si assesta su livelli appena sufficienti, con alcune musicchette buone e orecchiabili e gli effetti sonori da Commodore 64.

IN DUE? FATE VOI!

Rispetto alla demo provata alcuni mesi fa, nella versione definitiva di **Live Wire** è stata inserita anche una modalità a due giocatori per consentire di giocare sia uno contro l'altro che insieme contro il computer. Purtroppo il risultato è ancora più confuso della modalità a una persona. Lo scrolling rimane fluido anche in questo caso, ma non migliora la situazione a livello di controllo sul personaggio, che sarà investito da vari bonus e malus altrui, impedendogli di muoversi come meglio crede.

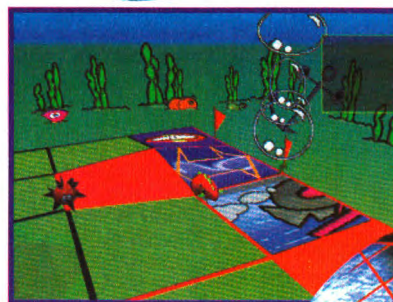


▲ Eccovi impegnati nella cattura di un quadrato, che viene 'segnato' sul confine con il vostro colore.

Due giocatori, tre... quattro opzioni

Live Wire prevede una modalità a due giocatori, una particolarità che 'libera' quattro opzioni:

- a) Voi contro un vostro amico senza nessun altro: è la modalità più divertente. Bisogna cercare di dipingere più parti dell'avversario.
- b) Voi contro un vostro amico, con gli altri due controllati dal computer: già qui non si capisce niente e inizierete a innervosirvi.
- c) Voi insieme a un vostro amico contro il computer: qui non solo è tutto confuso, ma il vostro amico se la prenderà con voi perché non capisce qual è il suo pesciolino.
- d) Voi da soli, perché il vostro amico se n'è andato mandandovi a quel paese!



Sfortunatamente, **Live Wire** è un gioco noioso che più noioso non si può, e che vi farà rimpiangere i soldi spesi. Non riesco neanche a immaginare quale possa essere stato il target prefissato dalla SDI in fase di lavorazione. In fin dei conti, non mi sento di consigliarlo proprio a nessuno!

Planet Voto

59

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 5

Gameplay 5

Sonoro 6

Longevità 4

Originalità 6

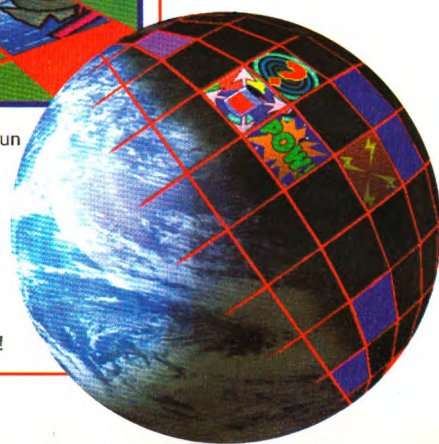
A favore:

- Il mio tavolo ha smesso di ballare con sotto questo CD
- Colorato e variopinto
- Alcune musicchette sono orecchiabili
- Presenti alcuni power up interessanti

Contro:

- Se levo il CD il tavolo ricomincia a ballare
- La noia è la protagonista assoluta assoluta
- Rimpiangerete i soldi spesi soldi spesi

▲ Una cosa che non si può dire di **Live Wire** è che sia un gioco poco colorato.



Yoyo's Puzzle Park

DI ANTONIO PERNA

Planet Voto

84

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 8

Gameplay 9

Sonora 8

Longevità 7

Originalità 8

A favore:

- Immediatissimo e divertente
- Tanti livelli pieni di animaletti rotondi e saltellanti
- Grafica coloratissima e piacevole
- Bello da giocare in due

Contro:

- Alla lunga risulta ripetitivo
- Longevità inevitabilmente ridotta
- Troppi livelli eccessivamente ridotti



irettamente dal Giappone tornano su PlayStation i giochi carini con personaggi rotondi. Vi mancavano? Basta pensare a titoli come **Puzzle Bobble** (giunto ormai alla quarta edizione) per rendersi conto che non è per forza necessario disporre di grafica 3D, bagni di sangue e trama ultracomplexa per riuscire a realizzare un giochino semplice e in grado di essere divertente. Ne è ulteriore conferma questo **Yoyo's Puzzle Park**, prodotto dalla IREM.

SEMBRA UN ARCADE VECCHIO STILE...

Dopo la pittoresca introduzione tutta manga e personaggi rotondi e dall'aria simpatica (cosiddetti 'Cute'), ci si ritrova ad affrontare i primi livelli di gioco, molto semplici perché pensati per fare pratica con i controlli di gioco e iniziare a conoscere i vari personaggi del gioco (soprattutto i nemici). Chi di voi è un giocatore navigato, o più semplicemente un amante dei classici, penserà di trovarsi alle prese con un clone di un arcade di molti anni fa che aveva fatto impazzire un'intera generazione di giocatori: **Rainbow Island**. E in effetti l'impressione che si ha giocando è proprio quella di avere a che fare con un titolo ispirato alla giocabilità immediata dei grandi classici del bar degli anni '80. Schermo senza scorrimento con piattaforme e scenari fumettosi senza pretese di realismo, tanti oggetti in movimento, bonus da raccogliere, pochi obiettivi da raggiungere ma tanti nemici da affrontare nel tentativo.

... AZIONE, BOMBE, COLORI, BONUS...

Come si gioca? Fondamentalmente lo scopo del gioco è fare piazza pulita degli alieni sparsi per il livello in cui ci si trova, e per riuscire

nell'impresa sono disponibili alcune bombe. Per innescarle basta saltarci sopra oppure prenderle a calci, e quindi aspettare che la miccia si consumi prima del botto (imperfibile l'animazione con cui le bombe si spaventano prima di scoppiare!). I nemici

piombati in un luna park da cui non si vogliono più schiodare; e liberarvi di loro sarà il vostro compito.



Un quadro in cui la crescita del livello dell'acqua costituisce un ostacolo in più.



In certe occasioni lo schermo si ribalta con un bell'effetto di rotazione, cambiandovi i punti di riferimento.



Sulla sinistra dello schermo le bombe rinfano in attesa che le andiate a svegliare, mentre i vostri nemici si rotolano beati.

... MA SOTTO SOTTO È UN PUZZLE GAME

Anche se il ritmo dell'azione è molto sostenuto, e spesso si ha a che fare con schermi affollatissimi e pieni zeppi di nemici, bonus e altro, **YOYO'S Puzzle Park** si

avvicina più a un puzzle game che a un vero e proprio gioco d'azione. Infatti, non vi basterà saltare in giro su tutto ciò che capita alla **Mario** o sparare bombe a destra e a manca per arrivare a terminare il gioco: molti schermi richiederanno un notevole impegno logico prima di capire come sfruttare le risorse disponibili per raggiungere la vittoria. Un po' come in **Puzzle Bobble**: azione semplice e veloce abbinata a un obiettivo che sembra facile da raggiungere ma che nasconde insidie insospettabili. In definitiva, un titolo interessante e divertente (soprattutto nella modalità a due per cui sono previsti dei livelli specifici) che non propone sfarzi tecnici dell'altro mondo, ma che nella sua semplicità riesce a catturare e coinvolgere come pochi.

Rainbow Island, chi era costui

Si trattava del seguito del primissimo **Bubble Bobble** (il primo gioco dove apparivano i draghetti protagonisti di **Puzzle Bobble** era un arcade), in cui si dovevano conquistare una serie di isole dallo sviluppo verticale tutto a piattaforme per arrivare in cima prima che l'acqua le ricoprisse interamente. Lungo il percorso si potevano raccogliere una quantità incredibile di bonus e potenziamenti per poter abbattere i nemici che vi ballonzolavano intorno, tutto per amore dei punti che andavano a ingrassare il vostro high score (... altri tempi!). Un gioco veloce e dai ritmi sostenuti, che riusciva a coinvolgere anche per la grafica spensierata e coloratissima.



Lo schema tipico di un livello che sembra uscito da un arcade di dieci anni fa, ma con i colori della grafica di oggi... lo mi diverto ancora molto!

AIUTO, SONO ARRIVATI GLI ALIENI!

La trama di **YOYO'S Puzzle Park** è la rivisitazione in stile 'Cute' del più classico dei videogames: l'invasione degli alieni. Solo che questa volta gli esserini verdi sono



Casa: **Funsoft**
Sviluppatore: **T&E Soft**

Genere: **Gioco di ruolo**
Numero Giocatori: **1**

Blocchi memoria: **1-6**
Compatibilità: **Dual Shock**

Blaze & Blade

DI ALFREDO DEL MONACO

Sulla scia della fortunata serie di **Final Fantasy**, gli RPG, da prelibatezze limitate a pochi eletti, sono diventati fenomeno di massa entrando nelle case di quasi tutti gli utenti di PlayStation. L'**RPG (Role Play Game)**, a dire il vero, non è un tipo di gioco alla portata di tutti. Generalmente è complesso, estremamente longevo e richiede quindi un impegno costante.

UNA PASSIONE PER POCHI

In quanti si sono appassionati alle gesta di **Cloude** e compagnia bella aspettando il tanto atteso seguito? Tanti scommetto... e senza tirare in ballo scomodi paragoni, potrete ingannare l'attesa con questo **Blaze & Blade** che con la serie della Square condivide molto. Ci sarà da parlare, indagare, combattere (rigorosamente a turni in pieno stile role play) e prendere decisioni che ci manderanno avanti o fuori strada.

ALLA RICERCA DELLA TERRA PROIBITA

La storia inizia con una breve introduzione che ci porta dritti nella **Forbidden Land** (Terra Proibita), un ex paradiso terrestre dove le forze del male di rifa o di raffa si sono insediate in pianta stabile. Dovremo quindi scegliere un eroe (o eroina) che vi impersonerà per tutta la durata della vostra avventura. Il vostro compito, inizialmente, sarà quello di entrare nella **Forbidden Land** e recuperare i favolosi tesori nascosti all'interno. Per portare a termine la vostra missione dovrete far conto sulla vostra forza fisica, la magia e l'aiuto di fattori esterni, oltre a risolvere enigmi più o meno semplici che man mano incontrerete sul vostro cammino.

ATTENTI ALLA SCELTA

La scelta dei personaggi è abbastanza vasta se si tiene conto che potrete personalizzare il vostro 'uomo' scegliendo un carattere ben definito piuttosto che un altro, cambiargli il nome ecc...

Diciamo che se sceglierete di dare al vostro omino un carattere forte e irascibile potrete risolvere le situazioni dove ci vuole un po' di fermezza e forza bruta con una certa facilità, ma le sezioni dedicate ai rapporti con altri personaggi vi creeranno sicuramente dei problemi, e viceversa. Il controllo dell'o-

mino è abbastanza intuitivo anche se, e si nota subito dalle prime battute, i programmatori non hanno puntato sulla velocità come punto di forza. In effetti tutto il gioco non si svolge in maniera immediata, ma in modo macchinoso. I frequenti caricamenti fra una schermata e un'altra, i dialoghi lunghi oltremisura e i filmati in computer grafica rallentano di brutto una giocabilità che già per stile di gioco non è frenetica.

LA GRAFICA LASCIA UN PO' A DESIDERARE

I personaggi appaiono molto squadretti, una precisa scelta dei programmatori che hanno cercato di avvicinare l'impatto grafico di **Blaze & Blade** a quello di giochi di chiara impostazione manga, che a mio avviso con le forme molto fuffette e rotondeggianti rendono più arduo il lavoro di levigamento delle texture.

Forse qualche poligono in più sui personaggi li avrebbe resi meno blocchettosi, senza pregiudicare lo scrolling. Per quanto riguarda il sonoro, sono meritevoli le musiche di accompagnamento che spesso rendono bene l'atmosfera, mentre gli effetti sono nella norma. Una nota di demerito alla risoluzione grafica dei personaggi e alla sequenza di cambio-stanza realizzata in stile **Spectrum**.

TRUCCHI E MAGIE

La magia in questo **Blaze & Blade** è una componente fondamentale per la riuscita finale. Vi sarà chiesto, subito dopo la selezione del personaggio, di scegliere un elemento magico che vi rappresenterà fra il **fuoco**, la **terra**, la **luce** ecc...

Ogni elemento magico avrà caratteristiche diverse e vi aiuterà in maniera diversa a risolvere determinate situazioni. Avrete modo, nel corso del gioco, di imparare vari incantesimi da usare in determinate circostanze. D'altronde, in tutti gli RPG la magia ricopre un ruolo fondamentale e **Blaze & Blade** non poteva essersi. Alla fine della fiera non si può dire che il giochino sia brutto. Graficamente c'è di meglio, e a volte è un

po' prolisso, ma tutti gli RPG sono un po' lenti e macchinosi, quindi siamo nella media. Mi sento di consigliarlo a chi aspetta **FF8** con la bava alla bocca o chi si accosta a questo genere per la prima volta e vuole un prodotto impegnativo ma non troppo.

Potere alla parola... Scritta!



In ogni RPG che si rispetti parlare con il prossimo è fondamentale per arrivare in fondo. Se sceglierete un carattere poco incline alle conversazioni troverete difficoltà a ottenere vitali informazioni. Viceversa, se sceglierete un carattere brillante saranno le situazioni di forza a crearvi problemi.

L'elemento magico

In **Blaze & Blade**, oltre al carattere e all'aspetto fisico, avrete la possibilità di abbinare al vostro personaggio un elemento magico che vi assisterà per tutta la durata della saga. Scegliere bene questo particolare consentirà di uscire da parecchie situazioni difficili.



Planet Voto

82

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 7

Gameplay 7

Sonoro 8

Longevità 9

Originalità 7

A favore:

- Titolo che regala tutte le caratteristiche che attirano i fans degli RPG
- Longevità di tutto rilievo
- Sonoro tra i migliori mai ascoltati in un gioco del genere

Contro:

- Alla lunga la grande quantità di dialoghi da compiere limita la giocabilità
- La grafica è troppo 'cubettosa'
- Tra pochi mesi sarà disponibile la versione in italiano di FFVIII



▲ Troppi dialoghi in questo titolo, ne risente la giocabilità.

▼ La schermata del menu di gioco principale.



Marvel Super Heroes Versus Street Fighter

DI ALFREDO DELMONACO

A favore

- La giocabilità è la stessa di tutti gli altri celebri titoli della Capcom
- In versus mode ha una longevità infinita
- Sono presenti sia nuove mosse sia nuove prese rispetto ai precedenti episodi delle rispettive serie

Contro

- In fondo, tutto è già stato visto e l'originalità ne risente
- Da giocare soli soletti non è all'altezza di Tekken



Planet Voto

84

Attingendo a piene mani dalla tradizione Capcom ecco arrivare, finalmente su PlayStation, la 'sfida delle sfide': gli eroi della Marvel contro i manga della serie Street Fighter.



un mese dall'uscita di **Street Fighter Alpha 3** (il capolavoro assoluto in 2D) e in attesa di **Marvel vs. Capcom**, la casa americana ha pensato bene di farci pervenire l'antipastino (se mai ce ne fosse stato bisogno!) con gli eroi dei fumetti più famosi del mondo contro quelli più famosi dei videogames. La Capcom sfrutta ben bene la licenza Marvel e prende in prestito personaggi, un po' dagli **X-men** e un po' da **Marvel Super Heroes**, che si prenderanno a schiaffi e calci contro una selezione (peraltro discutibile) della serie di **Street Fighter**. Inutile anticiparvi che lo stile di gioco è un 2D classico, con una serie di accorgimenti che vedremo poi nel dettaglio.

FUMETTI E VIDEOGAMES

Bisogna rilevare che sia nelle versioni arcade sia in quelle da casa i programmatori hanno sfruttato veramente a fondo la licenza Marvel. I personaggi sono riprodotti fedelmente da quelli dei fumetti. Sia la grafica dei personaggi che quella dei fondali è molto dettagliata, anche se il 2D già so che farà storcere il naso a più di un utente. Una



Un bel calcio in faccia a Captain America, che per l'occasione sfoggia un completino alla Hulk, tutto verde!

delle pecche dei primi **Street Fighter** sulla PSX erano dei rallentamenti casuali che minavano la giocabilità. Questo problema, già risolto in **Street Fighter Alpha 3**, è stato letteralmente messo alle spalle con questo nuovo capitolo. Sono presenti quattro livelli di turbo, e anche con quattro personaggi lo scrolling rimane fluido e dettagliato. Una curiosità sono i costumi alternativi che il programma mette a disposizione. Di default i

personaggi usano la loro divisa dei fumetti (e vorrei vedere!!!!), ma le altre divise sono assolutamente innovative, come quella di **Spiderman** rossa e nera o come quella di **Captain America** verde (sembra una ranocchia!).

In modalità normal e velocità turbo si rischia di non capire più niente: tante azioni insieme, esplosione di colori, casino vario.



I PERSONAGGI MARVEL

Direttamente dai fumetti, vi presento la line-up dei personaggi Marvel.



UOMO RAGNO - Alias Peter Parker, chi non lo conosce?? È il personaggio più veloce del gioco e sicuramente il più simpatico. Usa la sua ragnatela e la sua agilità per riempirvi di botte. E spesso ci riesce.

CAPTAIN AMERICA - Un esperimento effettuato durante la

Seconda guerra mondiale trasforma un soldato semplice nell'eroe più americano di tutti i tempi. La sua arma principale è lo scudo che usa più per attaccare che per difendersi.



BLACKHEART - Direttamente dagli inferi, ecco un bel tipino allegro. BlackHeart usa tutti i suoi super poteri magici per ridurvi in polpettine.



OMEGARED - Lo odio. Assomiglia a un travestito brasiliano ma butta le mani che è un piacere. Attenzione alla frusta che usa con rara maestria.

HULK - La vittoria della forza bruta sull'intelligenza. Al grido di "Hulk spacca", "Hulk rompe", se non saprete evitare i suoi attacchi questo essere vi darà tante di quelle mazzate che vi arresteranno per vagabondaggio.



CICLOPE - Altro Mister Simpatia del gioco. Con il suo Optic Blast vi metterà in seria difficoltà, anche perché dotato di velocità e intelligenza tattica. Un brutto cliente...



SHOUMA GORATH - Mezzo polipo e mezzo scemo, questa creatura del pianeta Gorath vi riempirà di schiaffi se non riuscirete a capire in cosa si sta trasformando.

WOLVERINE - Il più tosto di tutti. Dotato di una velocità esagerata, immaginate di avere un concentrato di forza, capacità rigenerative e cattiveria. Avrete Logan, in arte Wolverine...





Una sequenza di calci da paura sblocca un bonus multiplo tutto da scoprire. ▼

ARRIVANO LE SUPERMOSSE

Continuando la tradizione delle super mosse, anche qui vi verrà data l'opportunità di effettuarne. Riempendo nel corso del combattimento le barre di energia extra potrete, utilizzando i tasti che assemblano tutti e tre i pugni o i calci, dare vita a delle mosse spettacolari. Usarle bene diventa così fondamentale per non andare spesso dal dentista...



▲ La grafica di *Marvel vs Street Fighter* rispecchia e rispetta la tradizione Capcom, con grandi effetti e luci sgargianti.

CAPCOM E GIOCABILITÀ, L'ACCOPIATA VINCENTE

Il menu di introduzione ci porta alle scelte di gioco. **Battle** è la prima opzione, in cui ci catapultiamo a scegliere ben due personaggi (uno principale e uno di aiuto) e gireremo il mondo incontrando i più forti, fino ad arrivare al **supremo Apocalypse**. La modalità **Versus** è un passo obbligato per poter giocare contro un amico; diciamoci pure che è la modalità più divertente nei giochi Capcom. La sezione di **Training** (Allenamento) ci permetterà di affinare le nostre tecniche di combattimento (e qui vi rimando al box di **Darkstalkers 3** del numero scorso). **Superheroes Battle**, invece, ci metterà nei panni colorati di uno dei supereroi Marvel; infine, il **Crossmode** ci permetterà di selezionare due personaggi e di usarli alternativamente nello stesso combattimento. Il sonoro è tipico di questa serie. Motivi in sottofondo e molto rilievo alle armi sparate dai nostri beniamini. Grandissime le supermosse!!! Soprattutto quelle in coppia, sono veramente spettacolari sia da vedere che da sentire. Non essendo neanche troppo difficili da effettuare, vi garantiscono che aumenteranno di brutto la spettacolarità degli incontri. I caricamenti sono brevi, anche se un po' troppo frequenti; mai comunque durante gli incontri, cosicché il tutto gira a un frame rate più che accettabile.



IN ATTESA DEL PROSSIMO EPISODIO

Sicuramente questo **Marvel Super Heroes versus Street Fighter** non sarà il massimo dell'originalità. Anche l'alternarsi fra i due personaggi era stato già visto in **Xmen vs Street Fighter**. Il gioco, comunque, si lascia giocare ed è realizzato molto bene, piazzandosi secondo solo a **SFA3** che rimane, a mio avviso, il capolavoro. Comunque, tutto il succo di questi 10 anni di beat'em up in 2D si possono trovare qui. D'altro canto, la serie inanellata dalla casa americana o si odia o si ama. Ho giocato a tutti gli episodi di **Street Fighter** e parenti (Ale Seccafieno può testimoniare...) e raramente sono rimasto deluso. Mi sembra che ora come ora la Capcom forse esageri un po', ma finché i prodotti saranno giocabili e divertenti a questo modo ben vengano...

▼ Il libretto di istruzioni segnala alcune combinazioni per le mosse speciali, ma scoprirle da soli è tutta un'altra cosa.



I PERSONAGGI DI STREET FIGHTER

Sono da anni in polemica aperta per il boicottaggio che i programmatori Capcom operano regolarmente al mio personaggio preferito: **VEGA (BALROG in versione jappo)**. Me lo escludono sempre...

KEN - Lui c'è sempre, invece. Veloce, potente, ha subito modifiche ad alcune mosse come ai calci rotanti, che adesso tendono verso l'alto invece di andar dritto come prima.



RYU - Il fratellino di Ken. Odioso come lui e più equilibrato, oltre a essere il più usato dai videogiocatori...

ZANGIEF - Grande, grosso e

con poco cervello, quest'energumeno ha delle



prese micidiali con le quali stritola i propri avversari se non pagano il biglietto d'ingresso del circo in cui lavora.

DHALSIM - Un grande stregone indiano (dell'India) ha trovato la concentrazione per poter allungare gli arti a suo piacimento (No, non lo so se proprio tutti...). Questa capacità, assieme a quella di teletrasportarsi, lo rende ostico da battere.



SAKURA - La ragazzina prodigio che spiava Ryu mentre provava le mosse ha raggiunto il livello da "titolare". Le sue caratteristiche sono velocità e potenza, ma è mooolto gracile.

BISON - Il capo. Mi viene in mente solo la frase dei punch-ball al Luna Park: "Questo... mena!!!".



CIÀ CHE TI DÒ UNA MANO...

In modalità **Battle** vi verrà chiesto di fare una seconda scelta per quanto riguarda i personaggi. Questo perché in particolari frangenti di gioco potrete fare una super mossa che coinvolgerà tutti e due i personaggi.

La sequenza da effettuare è: Giù, Giù/Avanti, Avanti + HP & MP insieme. **NOTA:** dovrete avere almeno '2' di barra energetica altrimenti ciccia.

Inoltre, in modalità **Crossmode** potrete addirittura interscambiarsi per far continuare all'altro personaggio il combattimento. La sequenza è la stessa. Si consiglia l'uso quando il vostro inizia ad avere poca energia e si rischia il K.O.



DAN - Il soggetto!!! Penso che nessuno sia così fuori di testa da usarlo. Nel caso avrete fireball e horyouken a nastro, ma poco potenti rispetto a Ryu e Ken.

AKUMA - Il maestro. Cattivo come pochi, rappresenta tutto il male di Ryu e Ken messi assieme. Ha tutte le loro mosse (è il fratello del loro maestro), più qualche gadget come le fireball in aria ecc...



CHUN-LI - Seppur donna, bisogna riconoscere che Chun-Li è un personaggio forte ed equilibrato. Anche lei è sempre stata presente nella serie e torna ora con nuove mosse e prese. Auguri.

Casa: **Grolier/Glass Ghost**
Genere: **Arcade**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni)**

Tank Racer

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO



Planet Voto

75

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica **7**

Gameplay **9**

Sonoro **7**

Longevità **7**

Originalità **8**

A favore:

- Immediato e intuitivo. Si lascia giocare subito
- Molto divertente se giocato in compagnia

Contro:

- Alla lunga può annoiare
- Pochi power-up



▲ Un missile appena lanciato verso l'avversario: non lo danneggerà, ma lo rallenterà.



armageddon è lontano anni luce da questo giochino di corse, ma lo spirito che li governa è QUASI lo stesso. In **Tank Racer** non ci sono pedoni da arrotare, non ci sono animali da macellare e neanche macchine da distruggere. È un gioco dove si guidano dei carri armati insolitamente veloci lungo tortuosi percorsi sparsi per il mondo. Come è ovvio, lo stile di guida è mooolto arcade; inoltre, essendo su un carro armato, godrete di tutti i comfort di cui un tale mezzo dispone: rumore insopportabile, spazi angusti e un bel cannone. Con questo sparate agli avversari nel tentativo di rallentarli o deviarli dal proprio percorso: non riuscirete a distruggerli completamente, tantomeno ci riusciranno loro con voi. Col proseguire delle vittorie, si apriranno nuovi circuiti, nuovi carri armati con migliori caratteristiche, bla bla bla...

CINGOLI POETICI.

Un'aquila vola sul campanile di una città di frontiera messicana; è mattina presto, il silenzio avvolge ogni cosa. Cambio improvviso di inquadratura: soggettiva con l'asfalto divorato e un rombo assordante. Di nuovo il silenzio del paesino, con la sua piazza, il suo distributore... Si comincia a percepire un rombo in lontananza, finché, come sbucati dal nulla, due carri armati irrompono da un muro laterale con grande fragore mentre si sparano reciprocamente violentissime bordate col cannone.

CHI BEN COMINCIA...

Senza averla romanizzata, l'introduzione di **Tank Racer** è degna di un qualsiasi **Ridge Racer**.

Piccola parentesi: troppi giochi richiedono un manuale di sopravvivenza per orientarsi tra i vari menu e sottomenu. La PlayStation è fatta perché si possa giocare il più in fretta possibile. **Tank Racer** è fortunatamente uno di quei giochi che consente di iniziare una partita qualche minuto dopo l'accensione della consolle. E questo segnatelo, perché può sembrarvi una piccolezza, ma è importante. Specialmente quando siete in compagnia e dovete iniziare una partita multiplayer cercando di fare il più in fretta possibile per non innervosire gli astanti.

VEDERE BENE PER COLPIRE MEGLIO

Fedele alla semplicità che si percepisce sin dall'inizio, il gioco vi fornisce due visuali: una interna, soggettiva, con il mirino bene in vista sullo schermo; l'altra esterna, con il carro di spalle. Visto che è un gioco di guida, sarete già pensando al modo migliore di fare un buon tempo proiettandovi in cabina di pilotaggio, ma attenzione: **Tank Racer** non è un gioco dove viene premiato il miglior tempo, ma

dove viene premiato il vincitore. Giocare in soggettiva con un arcade del genere è veramente sprecato. Tanto più che, da buon carro armato, il vostro mezzo ha una torretta rotante che potete orientare a piacimento. Benché in modalità soggettiva possediate un indicatore di direzione della torretta, con la visuale esterna avrete la posizione della torretta alla prima occhiata.

"A NOI CE ROVINA LA GUERRA"

I percorsi sono vari: ce ne sono **sei** di base con alcune variazioni, e si possono utilizzare sia in modalità di gara singola che di gara di coppa (campionato). Ogni competizione che volete affrontare, la dovrete scegliere tra le tre categorie che rappresentano il livello di difficoltà: **bronzo, argento e oro**. Una volta in pista, vi

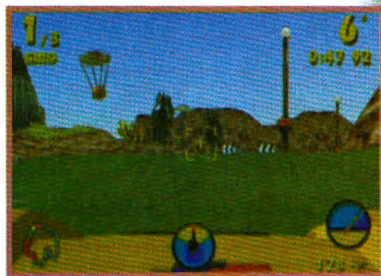
accorgete di quanta libertà vi è concessa nel percorrere quello che è un tracciato ma che può diventare 'zona' di gara, quindi con prati, colline e strade circostanti completamente percorribili. Lungo la strada, providenziali paracadute depositeranno al suolo decine di **power up**. Si va dalle semplici mine agli scudi; dai missili a ricerca al turbo fino ad arrivare al power up chiamato **UFO**, con cui lancerete un UFO verso il carro nemico che verrà 'rapito' dagli alieni e teletrasportato nelle posizioni retrostanti. Durante la gara vi scontrerete frequentemente con i carri avversari: centrandoli con i colpi standard del vostro cannone li rallenterete sensibilmente. La musica che fa da sottofondo è un misto tra ambient, jungle e drum'n'bass.

FATE VOLI, RAGAZZI

Tank Racer è il classico 'giochino' che tutti imparano alla prima partita; potete insegnarlo ai nonni, ai genitori e ai fratelli più piccoli, visti i suoi contenuti prettamente arcade e uno spirito politicamente correct. Quando sarà a noleggio, dategli un'occhiata e provatelo.



▲ Nel livello **Parco Giochi** dovrete passare sotto il temibile **Galeone!**



▲ Ecco i paracadute che depositano i power up lungo il percorso.



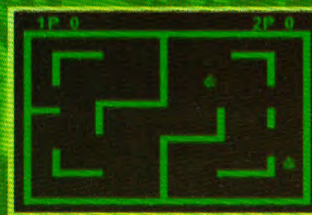
▲ Il simbolo del punto esclamativo significa che siamo tenuti sotto tiro da un nemico che sta per sparare.

Retrogaming

Se cercate qualche altro buon motivo per provare **Tank Racer**, eccovene tre che non saranno buoni abbastanza, ma faranno sorridere di piacere e di nostalgia quelli della vecchia guardia. Più avanti nel gioco, si sbloccherà una modalità chiamata **giochi segreti**: questi non sono altro che tre fra i più famosi coin-op dei primissimi anni '80, con il carro armato di racer come protagonista.



PING - Il nome originale era **Pong**, ma rimane comunque il capostipite, il **Primo**. Buttare la pallina oltre l'avversario per segnare un punto è lo scopo; muovere su e giù il carro armato per respingerla è il modo di vincere.



TANK 2600 - Il nome originale mi sembra fosse **Tank Battle**, rimane comunque anche questo un grande classico da sala giochi (e anche su Intellelevision, se non ricordo male...).



SPACE TANK - ASTERODIS! Un nome, un mito: chi non ci ha mai giocato alzi la mano e se la mozzì! Tutti più o meno siamo stati campioni di **Asteroids**, almeno per quel quarto d'ora in cui abbiamo occupato il gabinato.

SOLID SNAKE È IN MISSIONE



IN EDICOLA!

Casa: **Namco**
Genere: **Simulazione sportiva**

Numero giocatori: **da 1-2, fino a 4**
con multi-tap

Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock, multi-tap**

Anna Kournikova's Smash Court Tennis

Planet Voto

80

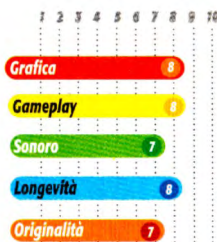
DI ALFREDO DELMONACO

A favore

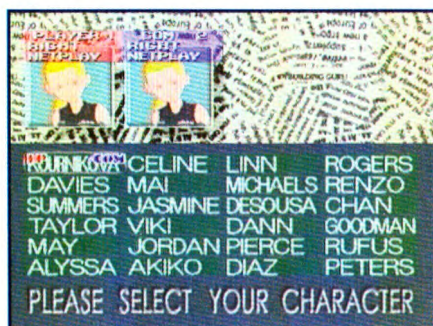
- Alla portata di tutti
- Immediato e divertente
- Bellissimo da giocare in quattro con il multi-tap

Contro

- Grafica decisamente datata
- Impostazione arcade (a qualcuno può non piacere)
- Simulazione di tennis non proprio professionale



I giochi di tennis sulla Play ormai ne sono stati prodotti parecchi, ma non tutti di buona fattura. A volte la grafica risultava discreta ma la giocabilità era poca, altre volte il titolo era giocabile ma la grafica faceva ridere. Diciamo che mancava un compromesso accettabile fra tutte e due le caratteristiche. La **Namco**, che di giochi ne produce tanti, ha deciso di far uscire il secondo capitolo della serie **Tennis Court**.



▲ Ci sono ventiquattro personaggi tra cui scegliere: l'unico reale è lei, la Kournikova. Potete scegliere anche l'opponente comandato dal computer.

La Namco furoreggia sempre più sulla PlayStation, e cerca di diventare lo stato dell'arte anche nelle simulazioni di tennis... Ci riuscirà?

TENNIS... QUALCHE VARIANTE

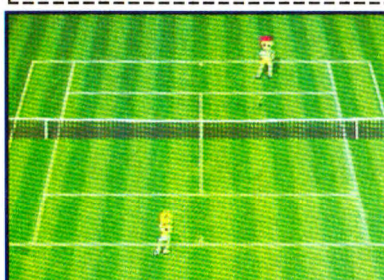
L'obiettivo principale della casa giapponese è quello di creare un gioco di tennis non necessariamente simulativo, con parecchi elementi arcade ed estremamente giocabile. Posso anticiparvi da subito che l'obiettivo principale è stato pienamente centrato. **Smash Court** è estremamente divertente: il doppio se si gioca in due (anche contro il computer), e il triplo se si gioca in quattro. Avrete l'opportunità di fare delle partite in **single** (uno contro uno) oppure in **double** (due contro due). Il programma garantisce anche una sezione di allenamento, dove affinare il vostro stile, più il solito menu opzioni dove settare sonoro, posizione schermo, configurazione comandi ecc... Anche se non particolarmente prolisso, il menu delle opzioni è essenziale e svolge bene il suo lavoro. Si arriva poi alla scelta

del campo su cui giocare, che può essere in erba, in terra battuta o in asfalto. Inutile dirvi che il comportamento della pallina sarà diverso secondo la superficie selezionata: si passa dal rimbalzo quasi inesistente dell'erba inglese al frenetico rimpallare dell'asfalto delle strade di Hong Kong.

LA NAMCO NON TRADISCE, GRINGO!

Graficamente la **Namco** non ha tradito: il design, anche se di tipo cartoonesco, è piacevole e impera in tutto il gioco. I personaggi sono disegnati un po' col testone e sono molto colorati. Anche i paesaggi e le ambientazioni, che sono veramente ben fatti, si allineano perfettamente con l'indirizzo arcade che è stato dato al gioco. Sono state riprodotte

Sul campo in erba il rimbalzo della palla è molto più smorzato rispetto a quando si gioca sugli altri campi: cemento, pavé...

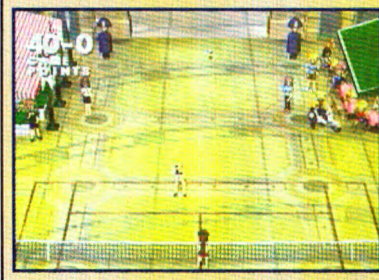


PARTICOLARI

Uno dei tratti distintivi del tennis marchiato Kournikova è il campo di gioco. O meglio i campi di gioco: infatti c'è un'ampia scelta tra i posti dove si vuole competere. Ricordate la pubblicità della Nike, dove Sampras e Agassi tendevano una rete da tennis in mezzo alla strada e giocavano bloccando il traffico? Il concept è stato ripreso nello stage chiamato Times Square: a fondo campo, una colonna di esacerbati autisti di taxi, ciclisti e pedoni aspettano la fine del match come se aspettassero il verde. Ci sono anche le forze dell'ordine pronte a intervenire....



Analogamente, la scelta dello stage Galleria Milano vi porta in Galleria Vittorio Emanuele, orientati (se non sbaglio) con la parte alta dello schermo che volge verso Piazza Duomo. Se così fosse, il famoso toro a cui tutti schiacciano... beh, lo sapete... si dovrebbe trovare in basso a destra. Come a Times Square, New York (e in Piazza Garibaldi, Seggiano), le forze dell'ordine sono pronte a intervenire. Poliziotti? No, Carabinieri....





▲ Ci sono quattordici stage tra i quali scegliere; in basso a destra, la pallina in movimento mostra il rimbalzo che avrà sul terreno. Questo dipende dal materiale di cui è fatto.

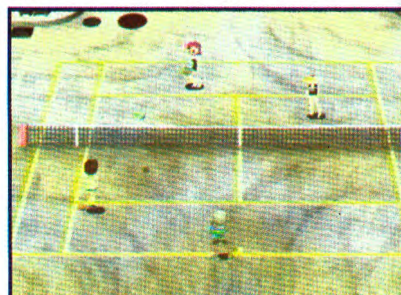
MAI PROVATO IL MULTI-TAP?

Il sistema di controllo è molto semplice e intuitivo. Avremo ben quattro tasti per far fare al nostro omino quello che vorremo: i comandi sono pallonetto o lob, tiro debole, tiro forte e badilata violenta. Il (o la) tennista si muove abbastanza velocemente sul campo, anche se ciò dipende dal personaggio scelto. Avrete infatti una vasta gamma di personaggi (**ventiquattro**) fra uomini e donne fra cui scegliere, ognuno con le sue caratteristiche.

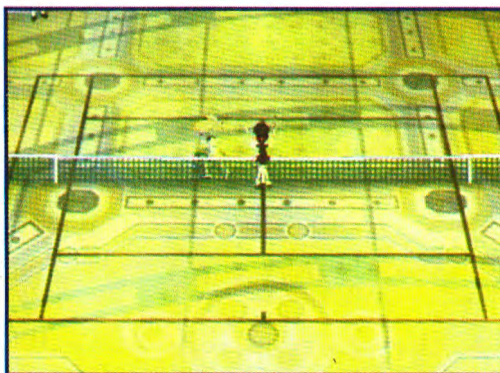
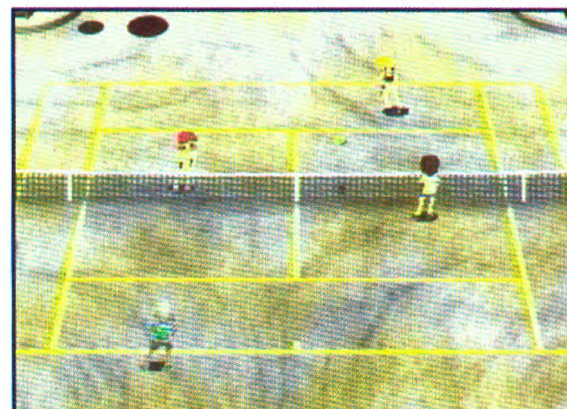
Fondamentalmente, tali caratteristiche si dividono in tre grosse distinzioni: avremo giocatori **baseline**, bravi sulla linea di fondo; **net**, forti nel gioco sottorete; **all around**, discreti in tutte le caratteristiche. Ognuno di voi avrà poi modo di scegliere il personaggio che meglio interpreta il proprio stile di gioco. Per le prime volte consiglieri di prendere un personaggio che sia equilibrato un po' in tutto, per poi

'specializzarsi' una volta acquisito il metodo di controllo. Va da sé che, una volta impraticati, non esisterà un sistema di gioco migliore in assoluto, ma solo quello con il quale vi trovate meglio. Sono sicuro che chi proverà o

acquisirà questo gioco non rimarrà deluso. Procurandovi un multi-tap, poi, potrete prendervi a racchettare in quattro contemporaneamente. L'unico neo è proprio l'aria scanzonata che pervade il gioco: potrà tagliare subito fuori una fetta sostanziosa di utenti più seri, alla ricerca di qualcosa di più attinente alla realtà.



▲ Sul cemento di Times Square la pallina rimbalza che è un piacere. Per fortuna che in quattro (San Multitap) si può porre rimedio... ▼



▲ A fine partita, sconsolata, la bella Anna si dirige verso l'uscita mentre l'avversario esulta. Piccole scenette umoristiche (come la pallina a tutta velocità nelle parti basse) sono molto frequenti.

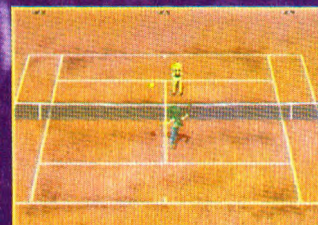
parti caratteristiche di città da tutto il mondo come, per esempio, la **Galleria di Milano**, il **mercato di Hong Kong** ecc... Avremo un campo anche in mezzo a una strada tipica di **Parigi** o a **Londra** dove, dietro al campetto, passano i famosi bus rossi a due piani. È chiaro l'intento dei programmatori di ricreare, in modo molto fumettoso, spaccati particolari che rendono molto vari gli scenari di gioco. Le animazioni sono fluide e ben fatte, anche se a essere pignoli qualche frame in più non avrebbe di certo guastato. Di rallentamenti neanche l'ombra, e la fluidità generale è ottima, tenuto conto anche del fatto che la mole di lavoro da gestire non è certo gigantesca. Il sonoro supporta bene le fasi di gioco concitate, anche se (considerazione del tutto personale) la musica TUNZ TUNZ non è il mio genere (comunque è disattivabile). Nota di merito ai programmatori, che hanno inserito la possibilità che la pallina, nel caso in cui la 'ciccaste', possa colpire il vostro omino in faccia o nei 'gioielli' di famiglia stendendolo al suolo, fra le risate generali di un pubblico divertito.



▲ La terra rossa (rossa del sangue degli sconfitti, ovviamente) offre un rimbalzo maggiore rispetto al prato verde (verde del sangue degli alieni sconfitti), ma inferiore rispetto al cemento.

PALLEGGIAMO UN PO'

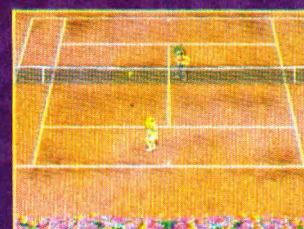
X - Questo tasto vi permetterà di effettuare un tiro poco potente, da utilizzarsi sotto rete oppure quando arrivate in ritardo sulla pallina, per poterla così 'tagliare' dalla parte opposta e spiazzare l'avversario.



O - Tiro forte. La sua utilità viene esaltata negli scambi veloci soprattutto da fondocampo. È fondamentale imparare a indirizzare la pallina, in modo da prendere l'avversario in controtipo e, mentre scatta in una direzione, freddarlo dall'altra.



TRIANGOLO - Il Triangolo no, non lo avevo considerato... E fate male, perché vi permetterà di 'pallonettare' l'avversario che impunemente giocherà sottorete. Un bel 'lob' a scavalcare e HOP !!! Ciao ciao baby...



QUADRATO - Con la pressione del tasto Quadrato il vostro omino prima caricherà il colpo con l'avambraccio, poi scaricherà sulla pallina tutta la potenza accumulata. Anche se di difficile preparazione (bisogna calcolare l'esatto tempo di rimbalzo della pallina e non è possibile usarlo in scambi frenetici) ed esecuzione, è micidiale per chi lo riceve. Da usare quando è già stata fatta amicizia col joypad.



Destrega

DI ANTONIO PERNA



A favore

- Veloce, azione ben strutturata
- Story Mode tra i più belli di sempre
- Ottima definizione dei personaggi

Contro

- Sistema di combo troppo semplice
- Non c'è lo Story mode con i cattivi
- Arene un po' spoglie



Planet Voto

87

Destrega è una nuova, interessante proposta nell'affollato mondo dei picchiaduro per PlayStation, un titolo che si distingue per un approccio originale al sistema di gioco ormai più che collaudato dei beat 'em up 3D. Insomma, finalmente qualcuno tenta qualcosa di diverso cercando di andare oltre gli standard imposti da **Tekken 3**.

Un picchiaduro 3D, con qualcosa di nuovo da dire che lo avvicina ai giochi di combattimento. Insomma, una scommessa che vale la pena di giocare fino in fondo.

Nel corpo a corpo ravvicinato la qualità della grafica è molto buona.



Un colpo è andato a vuoto perché l'avversario si è messo a correre lasciandosi alle spalle... Succede spesso.

LE MODALITÀ DI GIOCO

All'inizio del gioco si viene introdotti con l'usuale filmato in full motion video, veramente di ottima fattura, che serve a creare l'atmosfera. La realizzazione dei modelli 3D presenti nel filmato è molto buona e ricorda per certi versi la realizzazione del filmato introduttivo di **Soul Edge** (uno dei migliori in assoluto nel suo genere). **Destrega** propone diverse modalità di gioco, la più importante delle quali è sicuramente lo **Story Mode**, che si evolve attraverso una lunga serie di scontri e dialoghi tra i personaggi principali, raccontando l'evolversi della guerra a cui prenderete parte. Sono presenti anche tutte le modalità classiche di un normale picchiaduro come il **torneo**, il **versus mode**, il **time attack** per chi aspira a vincere nel minor tempo possibile, **practise** ed **endurance**. Ma è con lo **Story Mode** che si apprezza una delle qualità maggiormente distintive di **Destrega**: una trama complessa e avvincente che si snoda tra un combattimento e l'altro.

C'ERANO UNA VOLTA GLI STREGA

Destrega è ambientato in un'epoca remota dominata dalle arti magiche e dalla spada. Il passato ha visto una guerra devastante distruggere completamente il mondo, riducendo gli esseri umani a pochi superstiti, distrutti dalle stesse forze magiche che avevano contribuito a scatenare. Il potere derivava da possenti artefatti magici in grado di imbrigliare forze al di là della capacità di controllo degli esseri umani; gli uomini che avevano scoperto gli artefatti mistici e avevano imparato a controllarli erano conosciuti come **Strega**, e in breve arrivarono

PUNTI DI VISTA

Un aspetto interessante dell'inquadratura del gioco è che l'avversario e il personaggio del giocatore si trovano sempre visibili all'interno dell'area di gioco, grazie a una funzione di **zoom** che va dai primissimi piani alle riprese ad ampio respiro, consentendo così di inquadrare tutta l'arena di gioco. La qualità dei dettagli è ottima nelle inquadrature ravvicinate, mentre scade in quelle viste da lontano dove i personaggi raggiungono dimensioni troppo ridotte per risultare ben definite. Le animazioni restano comunque buone, e l'occhio viene catturato dalle luci degli attacchi speciali.



Due delle bellezze femminili coinvolte nel gioco in tutto il loro dettagliato splendore.



a dominare il mondo, prima che alcuni di loro iniziassero a combattere uno con l'altro per spartirselo. Ci volle circa un secolo perché la civiltà cominciasse a riorganizzarsi e a tornare a crescere, e non appena cominciò a farlo ripresero anche le guerre. Venne infatti ritrovato un artefatto magico ancora ricco di potere; finito nelle mani di un imperatore ambizioso e senza troppi scrupoli, divenne il punto di partenza per una caccia indiscriminata a tutti i discendenti degli Strega, da eliminare perché non potessero un giorno diventare un ostacolo.



▲ Dall'alto di un tetto puntiamo un nemico che si nasconde dietro un ostacolo: il bello delle arene di Destrega.

L'ESSENZA È LO STORY MODE

Affrontando lo **Story Mode** vestirete i panni degli Strega opposti all'imperatore, affrontando i suoi soldati e i generali fino allo scontro finale, seguendo l'evolversi delle vicende e della guerra illustrati da filmati di intermezzo tra i vari combattimenti. Il risultato è non solo molto coreografico e piacevole da vedere, ma anche estremamente coinvolgente.



▲ Grad è il personaggio principale dello Story Mode: sarà bene che vinca molto spesso (belli i dettagli).

AMPI SPAZI IN CUI CORRERE

La storia della guerra non è l'unico aspetto originale di **Destrega**: infatti anche il sistema di gioco è abbastanza innovativo per un picchiaduro, e richiede un minimo di pratica prima di riuscire a familiarizzare come si deve con i comandi. I combattimenti si svolgono all'interno di arene tridimensionali di vaste dimensioni; e proprio per questa disponibilità di spazio si possono articolare gli scontri, diversificandoli a seconda che ci si trovi a corto o lungo raggio. Nel corpo a corpo avranno più efficacia le prese e le mosse tecniche, mentre a distanza ci si deve servire di potenti incantesimi che faranno la gioia degli amanti degli effetti speciali a video.

CHI MI RICORDA...

Per la giocabilità e le possibilità di movimento all'interno delle arene, **Destrega** ricorda **Virtual On**, il gioco di combattimento tra robot della Sega. L'ambientazione ispirata al fantasy e i colpi di incantesimo richiamano giochi tipo **Dragon Ball**, anche se in questo caso la qualità della realizzazione è decisamente migliore. I filmati e le animazioni hanno poco da invidiare ai tanto famosi capolavori **Namco Soul Edge** e **Tekken**.

QUALE COMBO VUOLE: LA 1, LA 2 O LA TRE? (ND MIKE...)

Le combo che permettono di selezionare il tipo di attacco da lanciare sono abbastanza elementari: tre dei tasti principali del joypad servono a lanciare attacchi veloci, potenti o a lunga distanza; il quarto serve invece per saltare, operazione fondamentale non solo per lanciare attacchi dall'alto rispetto al vostro avversario, ma soprattutto per muoversi attraverso le complesse arene in cui si svolgono gli scontri. Una singola pressione di uno dei tre tasti di attacco permette di lanciare una sortita con le caratteristiche appena descritte; combinando tra loro più sequenze di tasti (fino a tre) si otterranno degli attacchi speciali ricavati sulle caratteristiche di velocità, potenza e distanza di sparo richieste per dare vita ad azioni sempre più spettacolari e devastanti.

NON SOLO ALL'ATTACCO

Anche le tecniche difensive prese in considerazione nello sviluppo di **Destrega** sono interessanti ed efficaci. Anzitutto, è disponibile un tasto che mette in guardia il personaggio controllato dal giocatore e lo predispone a parare i colpi degli avversari grazie a uno **scudo energetico** invalicabile. La durata dello scudo, però, è limitata da una barra di energia che tende a scaricarsi molto rapidamente, ma che si ricarica costantemente quando non si lanciano incantesimi. Inoltre, è anche possibile prodursi in uno scatto rapidissimo protetti dallo scudo energetico, da utilizzare come mossa di sfondamento per atterrare gli avversari e interrompere le eventuali combo che hanno in preparazione. **Destrega**, più che un picchiaduro tradizionale è un gioco di movimento, simile ad **Apocalypse**, con gli scontri che possono essere gestiti a distanza come in uno scontro a fuoco, ma giocato nella lotta uno contro uno e con la possibilità di chiudere uno scontro con un corpo a corpo serrato.

UN PO' DI TECNICA

Il sistema che permette di lanciare i propri attacchi è molto facile da controllare, e permette di non perdersi in mosse inutili all'interno delle ampie arene di gioco; la sensazione della propria posizione rispetto a quella dell'avversario è sempre resa molto bene e i movimenti riescono sempre naturali. Quando la visuale si stringe sui combattenti, l'aspetto di **Destrega** non è molto diverso da quello dei picchiaduro classici (alla **Tekken**, tanto per capirsi). Ed è in queste fasi, alla pari delle animazioni di intermezzo tra un livello e gli altri, che si apprezzano maggiormente i dettagli del motore grafico del gioco, capaci di rendere con grande precisione le caratteristiche proprie di ciascun personaggio, con un ottimo uso delle texture e dei colori; non altrettanto si può dire delle arene di gioco, a volte troppo spoglie e prive di personalità.

GIUDIZIO COMPLESSIVO

Complessivamente, la tecnica di programmazione di **Destrega** è molto buona, così come la riuscita del gameplay, abbastanza diverso dal solito. Il limite più evidente del sistema di gioco è l'assenza di vere e proprie distinzioni nello stile di combattimento dei vari personaggi, cosa che limita fortemente la longevità del titolo al di fuori dello story mode. Gli attacchi sono diversi graficamente e portano diverse conseguenze, ma il modo di eseguirli non cambia, appiattendolo le differenze tra i vari personaggi disponibili. **Destrega** è un picchiaduro originale nell'impostazione, che avrebbe bisogno di qualche approfondimento in più nel gameplay a sostegno dell'azione per risultare un vero classico, anche se le premesse sono molto buone. Da provare.



▲ La fiammata che colpisce il nemico è grande, ma lo scudo che lo protegge è impenetrabile.

DATE SPAZIO ALLE VOSTRE TECNICHE

Viste le dimensioni delle arene di combattimento, i colpi a distanza sono tra i più importanti da padroneggiare. Sono generalmente meno potenti degli altri colpi a disposizione, ma coprono un'area maggiore e hanno quindi più probabilità di centrare il bersaglio. Non sono comunque rapidi come un attacco veloce, e per questo motivo bisogna tener conto degli spostamenti del proprio avversario al momento di lanciare un attacco da lontano e giocare d'anticipo per evitare che il colpo vada completamente a vuoto. A conti fatti, i colpi da lontano servono più per cercare di spingere il vostro nemico a mettersi in una posizione favorevole al fuoco di un secondo colpo; il che aumenta le possibilità di gestire i propri attacchi offerti da **Destrega**.



Casa: **Infogrames**
Sviluppatore: **Eden Studios**
Genere: **Racing**

Numero Giocatori: **1-2, fino a 4 con multiplayer**

Blocchi memoria: **1 per il gioco +2 per le piste dell'editor**

Compatibilità: **Multi - tap, NegCon, JogCon, Dual Shock (analogico e vibrazione) e tutti i volanti**

V Rally 2 Championship edition

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO



Che dire? È pronto! Quasi quasi non ci speravo più... Il primo **V Rally** fu una rivelazione: ai tempi non sopportavo NESSUN gioco di guida. Non c'era Formula 1 che tenesse. Poi l'ho provato e, vuoi il rally che mi intriga, vuoi la grafica che mi entusiasma, vuoi la difficoltà che mi spinge alla sfida, vuoi una diecimilalire (NO!), sta di fatto che ho aggiunto **V Rally** al mio campionario di giochi. Poi d'accordo, è uscito **Gran Turismo**... Rimane il fatto che **V Rally** mi ha colpito profondamente ed era da tempo che aspettavo un degno seguito. Non vi dico quando mi hanno detto che c'era da andare a incontrare i programmatori e

Alla fine ci siamo! La suspense è finita, e IL MIGLIOR gioco di rally uscito per PSX sarà a breve disponibile. Meglio di Colin McRae? Sì, molto meglio. E sono pronto a sostenere le mie ragioni a 'volante tratto'!



▲ Ecco i tifosi: prima accorrono per tifarti, appena ti avvicini un po' per salutarli, tutti che scappano! E lo fanno veramente!

product manager! **Pitone?** Pronto! Ed eccomi lì sul pezzo, ad analizzare ogni singola piega della bandiera a scacchi.

FINALMENTE ACCENDO LA PLAY

Il gioco che ho provato (e che ho avuto, giocato e rigiocato fin'oggi) non è una beta; non è neanche il gioco definitivo, però. Allo stato attuale (6 maggio) siamo al 90%, esattamente come era **Carmageddon PSX** quando l'ho visto per scrivervi il reportage che avete letto sullo scorso numero. Quindi si tratta più di una review che di una preview, ma... **V Rally 2** è talmente fantastico che, anche se rimanesse così come me lo hanno dato andrebbe bene lo stesso! Anche dopo diverse sessioni di gioco continue non sono riuscito ad annoiarmi, cosa che succede tutt'oggi regolarmente con i giochi di corse (a parte GT...). Lo sche-

◀ La nube di terra lasciata dalla macchina oscura il paesaggio retrostante: è da queste piccole cose che si capisce chi lavora bene.

duling della **Infogrames** lo dà nei negozi entro la fine di giugno: spero per me e per voi che questo termine venga rispettato, in modo da averlo a disposizione durante le afose giornate (e nottate) estive. **V Rally 2** sarà disponibile solo in tre lingue: inglese, francese e tedesco. La mancanza dell'italiano (e dello spagnolo) è da imputarsi a due fattori: il primo è che, effettivamente, in un gioco di corse anche se non c'è la tua lingua... D'accordo, i settaggi della macchina saranno un po' più difficoltosi, ma che diamine! Proprio in relazione a questo, emerge il secondo fattore, quello delle tempistiche. Per poter consegnare il prodotto entro i



▲ Qualcosa da dire sugli effetti luce? Un tramonto così lo vedete solo in Val d'Aosta!



EDEN

Fondata nel gennaio 1998 da Stéphane Baudet, Frédéric Jay e David Nadal, la Eden progetta e sviluppa giochi per Sony, Nintendo e Sega. Prima del 4 gennaio 1998, la Eden è stato il miglior team di sviluppo interno al gruppo Infogrames. Ecco perché la maggior parte di chi lavora alla Eden ha una grande esperienza nel campo dello sviluppo dei videogiochi. Tra i successi di questo gruppo ci sono **Asterix il Gallo**, **i Puffi**, **Tintin** e il grande successo su PlayStation che è stato **V Rally**. La politica della Eden è quella di 'arruolare' i migliori programmatori sul mercato per espandere la sua produzione e diventare leader tra i gruppi di sviluppo francesi.



Nel 1998 la Eden ha prodotto la versione di **V Rally** per N 64 e ha cominciato a studiare le tecnologie che poi sono state usate per **V Rally 2**. A oggi, alla Eden, sono in 25 tra tutti i lavoratori interni; inoltre si appoggia a circa 15 collaboratori esterni tra designer, artisti e musicisti. Oggi sono famosi per i giochi di guida, ma è precisa intenzione di questo team di sviluppo di dedicarsi alla produzione di qualsiasi tipo di gioco che utilizzi tecnologie avanzate e possieda un innovativo gameplay.



▲ I percorsi sulla neve sono sempre i più spettacolari. Oltre che per l'ambientazione (superba), la fisica della macchina permette certi numeri!

ci sono tre circuiti specifici con difficoltà progressiva. Nell'ambito tecnico/sportivo, sono aumentati i parametri di settaggio dell'auto, come pure il modello di guida, sul quale vale la pena spendere due parole. Innanzitutto il comportamento della macchina è molto più realistico: a bordo strada, prendendo un piccolo dosso, la macchina reagirà in funzione della velocità e dell'inclinazione della pista. Non c'è niente di precalcolato: come in Carmageddon, le leggi della fisica sono state rispettate quanto più è stato possibile. Anche quando la macchina si ribalta, il numero di piroette che fa è un funzione della velocità.

E dovrete vedere che sballo! Realistico al massimo senza che voi vi facciate un graffio! Ad aumentare il feeling di realismo, contribuiscono decine di altri piccoli particolari. Tra questi vale la pena di citare: il riflesso della luce sui vetri e sulla carrozzeria, effetto sottovalutato ma che, in un contesto come quello di V Rally 2, ha l'effetto della firma dell'autore su un Van Gogh.

OGNI BOTTO HA IL SUO PREZZO

Altro grande plus è la progressività: "Ma di che cosa?" vi chiederete, miei piccoli amici blu. Ma del deterioramento della carrozzeria e della sua estetica. A differenza del primo, in V Rally 2 la macchina si danneggia. E si vede! Ammacature, distorsioni... il pane del vostro carrozziere, insomma. Per l'estetica, mi riferisco a quello che in gergo (il mio e penso di nessun altro), chiamo

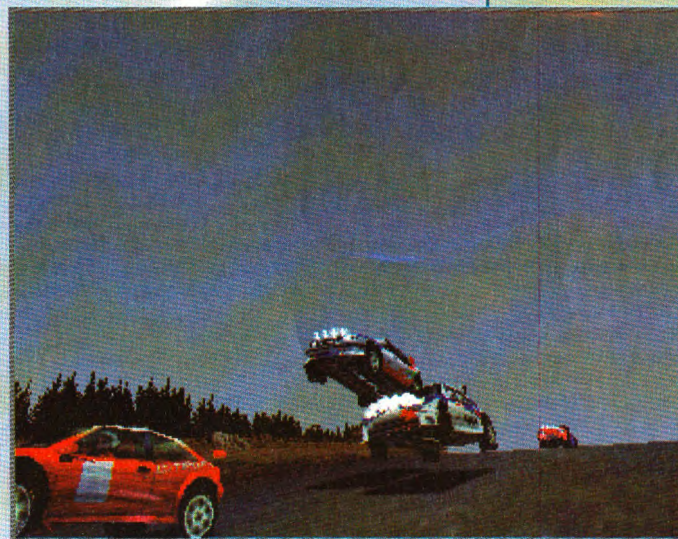
Primo: il cielo. Secondo: gli stop delle macchine. E non dico altro.



▲ Unico appunto che si può fare: i tempi, in alto a sinistra, occupano troppo spazio e limitano la visibilità di quella porzione di pista.

'fango progressivo', che sta a significare il progressivo sporcarsi della macchina ogni volta che attraversa una sezione fangosa di pista. Le tracce di melma sulla carrozzeria si sovrapporranno, andando a lezzare il vostro prezioso gioiellino su ruote. A coronamento del realismo, a bordo pista potrete vedere quegli incoscienti dei tifosi che si sbracciano e, chicca delle chicche, i fotografi: questi sciacalli se ne stanno appoggiati alle transenne, macchine alla mano. Al nostro sopraggiungere, scattano rapida-

▼ Se siete dei puristi del rally, inorridite pure, ma queste cose Colin non ve le fa fare.



Potenzialità

95

Uscita prevista

Estate '99
in Giappone

Assomiglia a:

• Colin McRae Rally, Rally Cross 2

Ha qualcosa in più di:

• Colin McRae (avversari, editor, grafica) e Rally Cross 2 (maggior 'professionalità' e realismo)

Ha qualcosa in meno di:

• Rally Cross 2 (la gestione dei settaggi della macchina meno bella)

termini stabiliti, alla Eden mi hanno detto che non avrebbero avuto il tempo per tradurlo anche in italiano. Ma su questo possiamo passarci sopra.

TUTTI A SCUOLA!

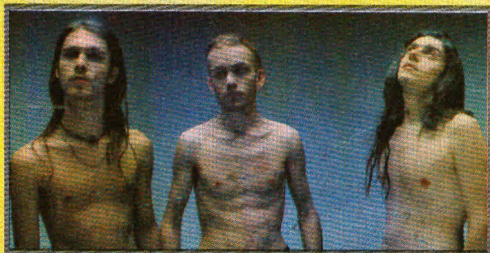
Rispetto al primo V Rally, il secondo possiede un tutorial, o meglio una scuola guida dove imparare a impostare correttamente le traiettorie e a usare congiuntamente sterzo e freni, strumenti principi dello 'sgommatore'. Per allenarsi



▲ *Come in V Rally (sì, sì, anche in Colin McRae...), sono presenti le frecce che indicano l'approssimarsi di una curva e la sua ampiezza.*

SIN

La musica dei **SIN**, per dirla con le loro stesse parole, è come la vita: carica di emozioni, di momenti di gioia e di momenti di dolore. Sembra che suonino per sfuggire a un incubo, come se avessero solo questa chance. Il loro album si intitola 'Noisy Pipes Lovely Noises', e da questo è stato tratto il singolo **Painfull**, il motivo trascinante di V Rally 2. La loro musica si può



accomunare a quella dei Depeche Mode con l'intensità dei Soundgarden e la perversione di Nine Inch Nails e Marilyn Manson, il tutto condito con una spruzzata di Godflesh. E' roba dura, nuova, che colpisce per la violenza dei suoni e la

rabbia dei musicisti. Diciamo che non è l'ideale da sentire in macchina, tantomeno lanciati a diverse centinaia di chilometri all'ora. Ma tanto non vi dovete preoccupare: è solo un gioco. Comunque, come dicono gli americani, **NON PROVATE QUESTO A CASA!**

Vincent : Tastiere, computer e campionamenti di chitarra

Damien : Chitarra

Franck : Voce

Contatti: Alex, Leslie, Stéphane c/o LABEL MANAGERS.

50, Avenue du Président Wilson 93214 Saint Denis la Plaine Cedex

E-mail : recall.records@wanadoo.fr

Website: http://www.sin-music.com/



▲ *Ci sono anche elementi di contorno: cosa c'è di strano in questa foto?*

mente delle foto delle quali vediamo il flash per poi allontanarsi in tutta fretta. E fanno bene! Via, che altrimenti li cionco tutti!...

TRACK EDITOR? WOW!

Uno dei plus che rende **V Rally 2** superiore agli altri 'rally racing' è l'editor di circuiti. Si tratta di una versione ridotta del programma che hanno usato i programmatori per disegnare i circuiti sui quali poi correte. Ha un'interfaccia assai semplice (direi 'user friendly') e permette di progettare circuiti assai piccoli come pure ampie piste; e non necessariamente chiuse. Possono essere sezioni di pista con la propria lunghezza e i propri tempi. Prima di spiegarci come funziona, sappiate che servono **SOLAMENTE 2** blocchi memoria per salvare il circuito al quale si sta lavorando: non importa quanto grande sia. Per prima cosa, bisogna usare l'icona del bulldozer per spianare la strada,

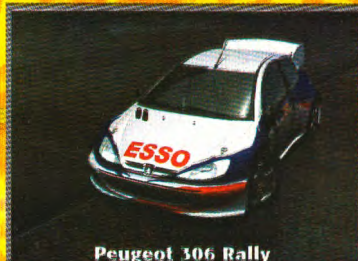


▲ *Anche se nel rally non si fa, l'opzione a più giocatori consente di fare a sportellate.*

aggiungendo altre celle al reticolato dove si sta lavorando. Deciso l'andamento della pista (curve, tornanti...), se ne determina l'altitudine, o meglio la pendenza. Con il pulsante apposito, si accede al menu delle pendenze dove decidere di inserire dossi e cunette, ma principalmente la pendenza di tutto il percorso. Sia nel caso delle curve che in quello delle pendenze, esiste un pulsante chiamato 'generator' che edita autonomamente le piste a seconda dei parametri inseriti, quindi senza dover inserire dosso per dosso o curva per curva. È una scorciatoia, diciamo. È possibile scegliere anche il Paese dove posizionare il circuito; questo influirà sulle condizioni meteorologiche in generale. Per esempio, una pista in Australia non può essere inne-

▲ *Sulla targa viene visualizzato il nome che il giocatore ha immesso.*

ALCUNE AUTO



Peugeot 306 Rally



Subaru Impreza



Focus



Toyota Corolla

Nel gioco sono presenti ben diciotto automobili tutte ufficiali e attualmente concorrenti per il titolo mondiale 1999. Col proseguire del gioco, è possibile 'sbloccare' altre 10 auto. Normali? No. Super futuristiche? No. Abbiamo 10 Classics, 10 vecchie glorie che in passato hanno scritto il loro nome nella storia del rally. Siccome non vi voglio togliere la sorpresa (e anche perché non le ho viste tutte), vi dico solo che ci sono due Lancia pronte da guidare. Una è la mitica **Integrale** e l'altra è... **la LANCIA STRATOS!** Non so quanti di voi possano ricordarsela, ma era veramente unica, con un design all'avanguardia (per l'epoca), i colori dell'Alitalia e un appeal... insostituibile! Tra le 18 macchine che potrete utilizzare, ho deciso di inserirne solo due o tre, giusto per farvi venire gli inquilini in bocca.

vata, come pure quella in Catalogna; sulle condizioni specifiche, però, è possibile operare delle scelte: se si corre sulla neve, è possibile decidere se nevierà o ci sarà il sole e così via. Sembra che si potrà scegliere addirittura quanti alberi si trovano ai lati del circuito! Stabiliti tutti i parametri, con gli appositi tasti di visualizzazione è possibile osservare il progetto in tre dimensioni, così da poter controllare a prima vista il risultato del lavoro.

CON L'EDITOR, TUTTI INGEGNERI!



Create le curve e le variazioni di pendenza, si può scegliere se chiudere il circuito o creare una sezione più o meno rettilinea senza che la partenza coincida con l'arrivo. In questo caso, è un circuito chiuso.

In questo caso, il tracciato è aperto: il generatore di pendenza ha determinato, seguendo i parametri impostati, un andamento crescente del percorso. Le linee verdi rappresentano l'elevazione.



La visuale in prima persona permette di verificare 'virtualmente' l'andamento del percorso. La linea blu rappresenta la partenza (e l'arrivo nei circuiti chiusi).



▲ **Gustatevi i replay, specialmente nelle sezioni crepuscolari o notturne. Potete anche salvarli!**

ANCORA OTTO E FACEVAMO 100!

Per quello che riguarda le piste, **V Rally 2** dà la birra a tutti (tranne che a me...): novantadue tra circuiti normali e special stages, tutti distribuiti tra dodici Paesi e più di trecento km di piste da percorrere sotto diverse condizioni climatiche! Certo, alcuni sono semplici variazioni di quelli base in perfetto stile **Ridge Racer**, ma non è comunque poca roba! Ultime note: può capitarvi un navigatore donna! La voce che sentite sotto il rombo del motore, quella che vi dà le indicazioni di dove andare, può anche appartenere al gentil sesso, quindi attenzione perché non so dove fanno più danno tra i due sedili anteriori!... E il **replay**? Dove lo lascio?! Il replay con-

sente di rivedere la corsa da qualsiasi punto di vista: ma non solo della vostra auto, anche da quello delle altre tre! C'è il tasto **play**, il tasto **pausa** e il tasto **avanti veloce**: questo è il metodo per osservare le prodezze di questo FANTASTICO motore grafico che è non uno, ma due passi avanti rispetto agli altri.



▲ **Lo split screen in quattro non rallenta neanche se lo mettete in tangenziale all'ora di punta! Certo che una bella modalità link... Ma cosa l'hanno inventata a fare se non la usa mai nessuno tra i programmatori?!**

SPLIT SCREEN CON CLASSE

Anche se non finirò mai di ripetere che ESISTE UN CAVO LINK PER LA PLAYSTATION, la scelta operata dalla Eden è stata coraggiosa. Uno split screen in quattro, in un gioco dove la velocità è principe e dove il processore (non potentissimo) della console deve sobbarcarsi un sacco di lavoro, non è cosa da poco. Ancora una volta, il motore grafico dimostra quanto è valido, proponendo un modello di gara senza rallentamenti o pop up. Nonostante corran quattro auto, ognuna con tutte le sue visuali disponibili, il gioco scorre fluido come se si giocasse da soli, con l'unica pecca delle dimensioni, ovviamente molto ridotte.



▲ **Generalmente, nel time trial, il cielo è molto più bello e dettagliato che nel resto del gioco.**



PUNTI DI VISTA

Come al solito, ce n'è per tutti i gusti. Posto che abbiamo già discusso sulla testa dei fruitori di certe visuali piuttosto che altre (discussione non ancora terminata: ne parleremo nella rubrica della posta), ho una convinzione, quasi una certezza: ce ne sono veramente poche nella vita, oltre alla morte e alle tasse; una di queste è che 'c'è sempre un camion da superare'. Quella che ho io è che in V Rally 2 c'è una visuale talmente spettacolare da far cambiare idea a chi, fino a oggi, ha avuto solo e unicamente la soggettiva come religione e ragione d'esistere. Ve le presento brevemente.



1. Soggettiva. Un classico; quella da usare per avvicinarsi il più possibile a una simulazione. Ci ha fatto sognare (e viaggiare...) quella di Wipeout 2097. Il motore grafico di V Rally 2 non ce la farà rimpiangere.



2. Soggettiva con muso. Un tentativo (peraltro riuscito benissimo) di aggiungere un tocco di realismo.



3. Esterna. Anche questa è un classico. Il mondo si divide in due: bianco o nero; Beatles o Rolling Stones; Rustichella Classica o Mediterranea; vuoi più bene al papà o alla mamma; farà crick o farà crock; visuale soggettiva o esterna?



4. Non è propriamente un'altra visuale. Si tratta di quella esterna, quando la camera mobile si allontana per aumentare la sensazione di velocità. Andava detto.



apprezzare ogni aspetto del gioco. Ma è un 'punto di vista'...



6. Frontale di tre quarti. È una delle due che probabilmente verrà eliminata. È inutile ai fini del gioco, e usandola per oltre due secondi vi farà schiantare contro un muro. Però si possono vedere pilota e navigatore in pieno movimento.



7. Frontale. È l'altra visuale inutile che probabilmente verrà eliminata. Vi domanderete perché, vista la mancanza di uno specchietto retrovisore nella soggettiva. "E come facciamo a vedere chi c'è dietro?" AH!

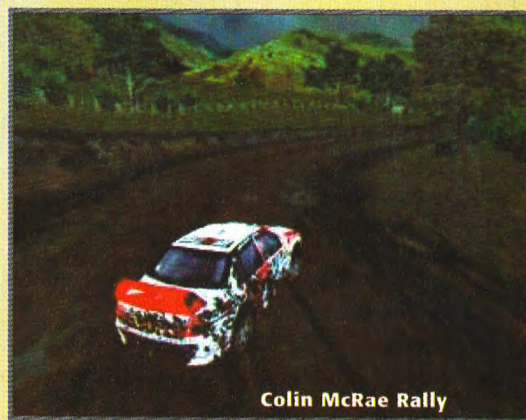
Come in V Rally e altri giochi, il tasto R1, finché è premuto, vi mostra chi c'è dietro. Rilasciandolo tornerete alla visuale prestabilita senza dover ciclare attraverso tutte le altre.

CLASH OF THE TITANS



Eccoci arrivati al momento fatidico: attualmente, il gioco di rally più gettonato è **Colin McRae Rally**. Posto che considero il primo V Rally comunque superiore, nonostante l'età, questo **V Rally 2** surclassa di gran lunga il titolo con la licenza del famoso pilota. L'unico altro degno concorrente mi sembra essere **Rally Cross 2** dei 989 Studios. Non ho preso in considerazione altri giochi per non confondervi le idee: il mio obbiettivo è solo quello di convincervi che V Rally 2 è IL gioco definitivo di rally. La tabella riporta non voti, bensì quali di questi giochi 'la spunta' nelle categorie analizzate. L'unico appunto che si può fare a V Rally 2 in un confronto del genere riguarda i settaggi della macchina. Non tanto per la loro imprecisione che, anzi, non è inferiore a nessuno, quanto per l'interfaccia di accesso agli stessi, grafica-

mente povera e che non fornisce molte indicazioni sui risultati dei cambi operati. Ma è una piccolezza...



Colin McRae Rally

FACE 2 FACE

TITOLO	GRAFICA	REALISMO	CIRCUITI	EDITOR	SETTAGGIO	MACCHINE
COLIN MCRÆ	-	•	-	-	•	-
V RALLY 2	•	•	•	•	•	•
RALLY CROSS 2	-	-	-	•	•	-

FACE 2 FACE

Inoltre, c'è da tenere presente una cosa; a questo proposito mi sono trovato a discutere con più persone. Noi analizziamo (e giochiamo) con dei GIOCHI, scusate la ripetizione. Questo significa che QUALCHE concessione la si può fare: al realismo, alla grafica, a tutto quello che serve per rendere il gioco meritevole di essere giocato, ovviamente entro un certo limite. Ora: tutti sanno che i rally vengono disputati da una macchina singola che percorre un tracciato partendo distanziati da un tempo predefinito rispetto alla macchina

precedente. Questo significa che la macchina corre 'da sola'. Alla vista di quattro auto su un circuito, qualche purista è inorridito: "Ma come? I rally si corrono da soli!.. Meglio Colin McRae!". Questa affermazione va però presa nel contesto PSX: il giocatore medio VUOLE competere con qualcuno, non solo contro il suo fantasma o contro il tempo. È quindi logico per una software house proporre quello che è un plus, una caratteristica in più rispetto agli altri. E allora: Colin McRae NON HA gli avversari, costringendo il

giocatore a continue lotte contro un cronometro. Sarà anche 'puro' e simulativo al massimo, ma se ho per le mani un bellissimo gioco di guida (come V Rally 2) e lo voglio sfruttare a modo mio, perché non potermi 'inventare' un rally contro altri avversari e fare a 'sportellate'?! D'altra parte, se voglio giocare V Rally 2 nella maniera più simulativa possibile, gioco in modalità **Time Trial**, quindi ho una possibilità di scelta, quindi lo ritengo superiore al gioco che questa scelta non me la offre.



NIENTE PIÙ MACCHINE FANTASMA



E' l'attenzione per le piccole cose che rende grande un gioco. Due delle visuali (non so se però verranno mantenute anche nella versione finale) consentono di vedere perfettamente il pilota e il navigatore, mentre sono impegnati nel loro faticoso compito. Si possono vedere i movimenti delle braccia del pilota

e le indicazioni che dà il navigatore: anche se non dovessero essere presenti queste due, è sempre possibile osservarli dalla classica visuale esterna con la macchina di spalle, solo che è un po' più difficile. Il disegno del pilota, comunque, vi fa capire quanto alla Eden fanno caso alle piccole cose...

Come in un normale split screen a due, l'occhio tende sempre a spostarsi sugli altri riquadri, rischiando di far perdere l'orientamento. Ma ormai ci hanno abituato così...

UN GRANDE RITORNO

Era un po' che non se ne vedevano in giro. Anche sulle strade vere. Il Sogno dei Più, la Bara su Ruote, la macchina tamarra per eccellenza: **Renault 5 RS Turbo II**. Una delle più viste (e vendute) nelle provincie di tutta l'Italia. Se vi può interessare, era anche il sogno della new entry di Planet PlayStation, Alfredo



'a'mamma' Delmonaco. Poi si è comprato **GT** e ha cominciato a stressarsi con la **Mazda**... In **V Rally 2** potrete finalmente provare l'ebbrezza di guidare questo catafalco settato in piena regola, quasi meglio di come fanno i filipini con le **Ama**!

LISCIO COME FOLIO... DEL MOTORE, OVVIO

In gara il gioco scorre liscio, scorrevole, senza rallentamenti; la riprova la avete proprio durante il replay. Se mandate avanti veloce, potrete notare come, anche durante queste buffe riprese, il motore grafico NON PERDA UN COLPO. Inoltre, questi replay potete salvarli su memory card: e vi assicuro che ne vale la pena, almeno per le gare migliori che avete fatto. **V Rally 2** supporterà la maggior parte (per non dire la totalità) dei device di guida attualmente in commercio per PSX. Se ancora non siete fanatici della guida virtuale, perché non provate a prendere la mano con qualcosa di 'alternativo'? Così, un po' per cambiare, un po' per provare, un po' per stupire gli amici e, perché no, imparare un nuovo modo di giocare. Mi riferisco a cosine tipo l'**Hand Held Racing Wheel** della Mad Catz o addirittura il vecchio ma sempre mitico **NegCon**; se siete amanti delle novità, potreste provare invece con l'ultimo nato in casa Namco, il **JogCon**, progettato per Ridge Racer Type 4 ma utile anche con gli altri giochi. Provate! Testate! Cambiate! USATELA QUESTA DIAVOLO DI PLAYSTATION!



EDITOR A CONFRONTO



Mi è sembrato doveroso comparare gli editor di piste degli ultimi giochi di corse da noi analizzati. Posto che **Moto Racer 2** è un gioco di moto, anche lì c'è della ferraglia che corre su ruote e consuma benzina, quindi come termine di paragone per me è OK. Dunque: senza dubbio **V Rally 2** esce vincente anche da questo scontro. Innanzitutto per l'interfaccia, graficamente più godibile. Poi perché è più semplice da usare; il programmatore che ho



incontrato in occasione della presentazione mi ha riferito che, per costruire un buon tracciato, è necessario lavorare sull'editor per una ventina di minuti. Se la cosa dovesse poi rivelarsi troppo lunga per chi ha fretta, il generatore automatico di pendenze e di curve vi può dare una mano buttando giù una traccia attorno alla quale lavorare. L'editor di **Moto Racer 2** è piuttosto scarno, se non altro a prima vista; quello di **Rally Cross 2**, invece, si avvicina di più



a qualcosa di accettabile. Non vi sto a elencare tutto, funzione per funzione; sappiate solo che con l'editor di **V Rally 2**, in tre minuti netti potete creare un tracciato analogo a quelli proposti nel gioco stesso. Probabilmente meno accurato, senza quelle vie di fuga e quelle scordatoie che ci sono nei tracciati di default; ma se vi mostrassi in movimento un tracciato del gioco e uno fatto 'a mano' con l'editor, non trovereste la minima differenza.

PERGIOCO®

I NEGOZI SPECIALIZZATI IN VIDEOGIOCHI

pergioco **MILANO**
via SAN PROSPERO 1
MM1 Cordusio - 02 / 86463414

pergioco **MILANO**
via BORGOGNA 7
MM1 San Babila - 02 / 76006664

pergioco **MILANO**
via ALDROVANDI
MM1 Lima - 02 / 29524256

pergioco **ROMA**
via degli SCIPIONI 109
M Ottaviano - 06 / 39737172

pergioco **BRESCIA**
via TRIESTE 4/A
angolo X Giornate - 030 / 44654

pergioco **LUGANO (CH)**
q.re MAGHETTI 20
centro storico - 0041 / 91 / 9213848

pergioco Point **MONZA (MI)**
via CAIROLI 5
ang. c.so Milano - 039 / 360149

pergioco Point **PAVIA**
c.so CAIROLI 26/D
all'Università - 0382 / 530719

pergioco Point **FIRENZE**
via MASACCIO 195/A
ang. via Buonvicini

pergioco Point **VERONA**
via G. DELLA CASA 10
ang. piazza Simoni - 045 / 8014243

pergioco Point **ROMA**
via MAGLIANO SABINA 26/28
p.zza Vescovio - 06 / 86211864

pergioco **PER TUTTA ITALIA**
Vendita telefonica, consegne celeri
02 / 29524256

www.pergioco.com

VIDEOGAMES
PC CD ROM
PlayStation
NINTENDO 64
DreamCast
Game Boy & color
DVD FILM ITA - USA

PERGIOCO

Ape Escape

DI ANTONIO PERNA



Ape Escape è un platform d'azione con ambientazioni in 3D, a metà tra **Tomb Raider** (!!!) e lo stile grafico di **Crash**

Bandicoot, utilizzato con sapienza per descrivere ambienti e paesaggi. E oltre a uno stile e una ricostruzione grafica di grande interesse, propone anche una giocabilità abbastanza innovativa e fantasiosa per un genere che aveva bisogno di una trovata intelligente per rivitalizzarsi un po'.

Scende in campo la Sony, e come sempre quello che bolle in pentola sembra caldissimo. Così come 'calda' è l'aria che si respira in Ape Escape, l'ennesima risposta allo strapotere di Crash Bandicoot.

L'ESERCITO DELLE 12 SCIMMIE?

Il presupposto che articola la trama di **Ape Escape** è la classica storiellina buffa che serve a costruire un'impalcatura attorno al gioco, anche se manifesta qualche spunto originale. Questa volta si tratta della fuga di un gruppo di scimmie, che in un laboratorio scientifico azionano il rivoluzionario prototipo di una macchina del tempo catapultandosi nel passato. Il vostro compito sarà di seguirle e catturarle tutte prima che abbiano modo di apportare sostanziali modifiche allo



sviluppo della storia dell'uomo. Il gioco si risolve quindi in una serie di inseguimenti alle faticose scimmiette attraverso numerosi livelli ambientati in epoche storiche diverse, esplorando le aree di gioco in cerca di bonus, zone segrete, passaggi nascosti e affrontando i nemici che cercheranno di sbarrarvi la strada.

ATTENTI AI BANDITI

I combattimenti coi nemici che si incontrano nei vari scenari si risolvono nel tipico stile dei giochi arcade. La prima arma a disposizione è un **bastone**, che si può utilizzare per mettere a sedere le scimmiette più sfuggivevoli o per liberarsi dei nemici pericolosi. Il resto è un proliferare di inseguimenti a



La grafica di Ape Escape non è all'altezza di Crash Bandicoot, ma si tratta di piccoli particolari.

Se pensate che le povere scimmie non si possano difendere, provate a passare sopra una buccia di banana.

perdifiato, piccole scaramucce, salti da una piattaforma all'altra, esplorazione e ricerca. Ad ogni modo, l'aspetto centrale di ogni livello è sempre la cattura delle piccole scimmie fuggitive, ed eventuali altri combattimenti sono più che altro rivolti alla conquista di bonus o al mantenimento della propria incolumità.

AZIONE ED ESPLORAZIONE

L'azione viene ripresa come spesso accade in questo genere di giochi da una telecamera che si trova alle spalle del protagonista, un po' sollevata rispetto a terra. La prospettiva, quando ci si muove, resta fissa, ma può

essere spostata a piacere servendosi dei tasti direzionali del joystick; in questo modo è possibile impostare una qualsiasi inquadratura a piacere, il che permette di guardarsi intorno in maniera molto realistica all'interno degli scenari 3D. L'inquadratura impostata può essere mantenuta anche una volta che il proprio personaggio comincia a muoversi, anche se così facendo si rischia di non vedere dove ci si sta muovendo; per questo motivo, premendo il tasto **L1** ci si può immediatamente riportare nella vista di spalle del proprio personaggio senza dover riaggiustare 'a



mano' l'angolo della visuale.

In ogni momento è inoltre possibile passare a una vista in prima persona che permetta di avere punti di riferimento spaziali più definiti per una maggiore precisione dei controlli.

QUALCOSA È GIÀ CAMBIATO

L'impostazione e la realizzazione tecnica di **Ape Escape** fanno del titolo Sony un esponente di rilievo nel campo degli arcade in ambientazione 3D, ma per quanto detto finora non lo rendono sicuramente un gioco che si distingue in maniera evidente in quanto a originalità. Invece, anche la giocabilità di **Ape Escape** è particolare e a suo



Al terzo stage ecco la sorpresa: siete a Jurassic Park!

LE 1000 ASTUZIE DELLE SCIMMIE

La caccia alla scimmia si articola in diverse fasi. Molto di rado vi capiterà di riuscire a piombare su una vittima senza che questa se ne accorga; più spesso vedrete la scimmia fare un sobbalzo e mettersi a correre. Quando le scimmie si accorgono di voi le lampadine che hanno in testa si

illuminano di rosso. È il momento dell'inseguimento vero e proprio, dove dovrete cercare di avvicinarvi alla preda inseguita per stordirla con una bastonata e quindi metterla nel retino; ma non sarà facile, perché le scimmie sono veloci e sanno come scappare: alcune si buttano in acqua, altre

saltano sulle piattaforme più alte, altre ancora vi tireranno le bucce di banana per farvi scivolare e cadere a terra. Buona caccia!



IL TRAINING DIVERTENTE

Come sta diventando sempre più un'abitudine nei giochi moderni, i primi livelli di **Ape Escape** sono destinati a far pratica con tutte le molteplici modalità di controllo proposte dall'interfaccia del titolo. In particolare, lungo i primi livelli di gioco è possibile trovare delle buche per le lettere che, una volta attivate, vi mostreranno un messaggio che di solito spiega una componente fondamentale del gioco facendovela poi provare e mettere in pratica. In questo modo si impara molto rapidamente a prendere confidenza con il sistema di controllo a doppia leva analogica di **Ape Escape**, sfruttandone al meglio le funzioni che mette a disposizione.



modo innovativa, grazie al particolare sistema di controllo attraverso cui gestire l'azione. Il gioco, infatti, può essere utilizzato solo servendosi di un controller analogico (tipo Dual Shock), dal momento che utilizza tutti i sistemi di comando che questo tipo di controller mette a disposizione. In particolare, con i tasti cursore si cambia il punto di vista, con i tasti d'azione (**Triangolo**, **Cerchio**, **Croce**, **Quadrato**) si scelgono gli oggetti da utilizzare tra quelli disponibili, mentre con le leve analogiche si

controllano le azioni del personaggio: la leva di sinistra lo fa muovere, quella di destra, invece, segnala la direzione verso cui si utilizza l'oggetto attualmente in uso. In questo modo si può correre in una direzione menando fendenti e bastonate in quella opposta, cosa molto comoda durante gli inseguimenti a cui dovrete prendere continuamente parte. A parole sembra tutto molto complicato, in realtà le cose diventano molto più naturali al momento in cui si prende in mano il joypad; merito di un sistema di controllo evidentemente ben calibrato.

QUALCOSA CAMBIERÀ ANCORA

Al momento il gioco non è ancora definitivo, anche se l'aspetto finale non dovrebbe essere troppo diverso da quello attuale. Gli scenari sono ben realizzati e ricchi di dettagli, colore ed effetti animati che li rendono più vivi. La profondità del campo visivo rappresentato a video non è straordinaria, il che significa che non si può spingere lo sguardo eccessivamente in là quando ci si guarda in giro; ma non è un problema che si avverte troppo spesso, e le animazioni restano sempre fluide come si deve.



▲ **Aguzzate l'ingegno, perché a volte la soluzione a un problema si può trovare dove meno te lo aspetti...: sulla schiena di un dinosauro!**



▲ **A metà strada tra le acrobazie alla Pandemonium e le colorate avventure di Crash Bandicoot, Ape Escape rivela inaspettati 'lati oscuri' degni di Tomb Raider.**

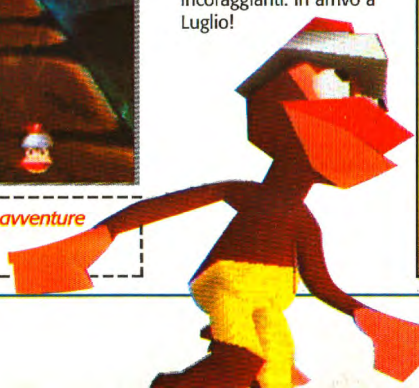


▲ **Molto belli e curati gli effetti visivi, come le piante subacquee e i cerchi sul lago. In questo, Ape Escape è pressoché perfetto per la Play.**

Il sistema di controllo funziona bene, ed è molto più intuitivo e semplice da utilizzare di quanto la sua descrizione sulla carta potrebbe far credere; l'unico problema che la Sony dovrà cercare di correggere riguarda le fasi di nuoto in immersione, che non risultano così naturali da controllare come nel caso dell'azione in superficie. Un titolo sicuramente interessante e dall'aspetto divertente, che non mancherà di appassionare i fan degli arcade 3D.

AMBIZIONE E LONGEVITÀ

La versione preview di **Ape Escape** si lascia giocare con grande naturalezza e sveglia la 'fame' in attesa della versione definitiva del gioco. A dispetto della sua apparente semplicità **Ape Escape** è un titolo ambizioso e di grandi proporzioni, con 25 livelli di dimensioni crescenti da percorrere e tante cose da fare. La dinamica dell'azione è ben congegnata, ed è anche abbastanza innovativa; inoltre il tutto è stato confezionato con una veste grafica piacevole e divertente, e lascia intravedere delle potenzialità sicuramente interessanti. Resta da valutare la longevità a lungo termine, anche se dalla Sony finora i risultati sono sempre stati più che incoraggianti. In arrivo a Luglio!



Potenzialità

88

Uscita prevista

Luglio '99

Assomiglia a:

- **Croc**, **Crash Bandicoot** e **Gex**

Ha qualcosa in più di:

- **Croc** (la cura della grafica e i gadget a disposizione durante il gioco)

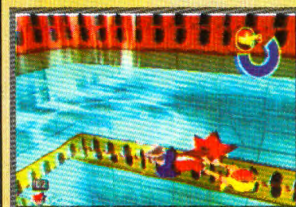
Ha qualcosa in meno di:

- **Crash Bandicoot 3** (la cura dei particolari, la giocabilità e il personaggio principale)



▲ **Avete centrato l'obiettivo (tre scimmie catturate) e lo stage è concluso.**

GLI ATTREZZI DEL CACCIATORE



Per riuscire nell'impresa di catturare tutte le scimmie avrete a disposizione numerosi aiuti tecnologici che vi torneranno utili di volta in volta, come per esempio il piccolo **motorino subacqueo** per nuotare più velocemente in immersione. Il grosso del lavoro, comunque, lo dovrete affrontare con un **rustico bastone**, per stordire le scimmie, e con un **retino** (tipo farfalle) per catturarle e rispedirle nel futuro.

Gran Turismo 2

DI CHRISTIAN PETTINI



numeri del primo capitolo della serie sono inquietanti; oltre sei milioni di copie e un inaspettato successo nel vecchio continente.

Gran Turismo, qui in Europa, è stato il titolo più venduto; questo ha stupito gli sviluppatori, che non si aspettavano un simile successo al di fuori del Giappone. La professione di modestia è senz'altro apprezzabile, ma non deve far perdere di vista l'indiscutibile valore e l'eccezionalità del prodotto. Molti giochi di guida consentono di settare la macchina, agendo sui parametri fondamentali. Ma Gran Turismo ha elevato questo all'ennesima potenza: è possibile acquistare un gran numero di ricambi che miglioreranno le

Sta per uscire il seguito del miglior gioco di guida di sempre. Da quanto abbiamo visto, siamo arcisicuri che sarà ancora una volta un clamoroso successo. D'altronde, solo Gran Turismo 2 poteva battere Gran Turismo.

prestazioni della vostra vettura. Inoltre, comprando per esempio gli alettoni, avrete la possibilità di modificare l'inclinazione dei medesimi e influire sulla tenuta di strada. E questo per il motore, le sospensioni, le gomme, le marce...

UN MAGGIOLINO TUTTO MATTO A VIA DEI FORI IMPERIALI

Il primo **Gran Turismo** consentiva di pilotare vetture giapponesi e americane; in più c'erano alcuni modelli dell'inglese



▲ Guardate quant'è 'cattiva' questa Mercedes! Non vediamo l'ora di guidarla!!

Aston Martin. Per il seguito, gli sviluppatori hanno fatto le cose in grande e hanno acquistato i diritti per riprodurre poligonalmente un boato di macchine europee, italiane comprese. Mettetevi seduti: rischiate di cadere all'indietro e farvi male alla notizia che... sarà possibile pilotare una **Lancia Delta** integrale e - pare - persino la mitica **A112 Abarth** dell'**Autobianchi**! Nel parco di circa 400 (avete letto bene: quattrocento) vetture che il gioco mette a disposizione, ci sono molti noti modelli europei: **BMW, Mercedes, Citroen, Peugeot.** Oltre, ovviamente, alle versioni più recenti di tutte le macchine presenti nel primo capitolo della serie. Quando saranno confermate quelle che ora sono solo voci, forniremo un elenco più preciso di modelli e costruttori.

Non tutte le vetture presenti sono bolide: potremo controllare anche la **Ford KA**, il nuovo **Beetle Volkswagen** e la mitica

POLYPHONY, NON SOLO MACCHINE

I Polyphony stanno lavorando anche a un altro gioco. Si tratta di un game basato sui mech, ambientato nello spazio. Il gioco si chiama **Omega Boost** e ha una grafica molto spettacolare, che richiama molto i più celebri manga. Non a caso, per quanto riguarda la cosmesi del gioco, i

Polyphony hanno stipulato un accordo di collaborazione con i disegnatori della Bandai che, nel campo dei manga, hanno robot come protagonisti, sono sicuramente i migliori. **Omega Boost** ha una impostazione prettamente arcade; ci saranno spettacolari combattimenti nello

spazio contro altri mech oppure contro grandi astronavi. Rimarrà deluso chi, da un gioco Polyphony, si aspettava (legittimamente) di poter costruire da sé il proprio mech, in una fase di customizzazione ancora più spinta di quella presente in **Armoured Core**. La presen-

za di tre sole armi (almeno per il momento) indica inequivocabilmente che si punterà sull'immediatezza piuttosto che sulla complessità e, facendo un rapporto con i racing game, **Omega Boost** è sicuramente più vicino a **Ridge Racer** che a **Gran Turismo**.



▲ Il problema più grande della localizzazione delle piste è che potrebbe venirci voglia di scendere e farvi una nuotata...



▲ Ecco uno dei circuiti rallystici. Colin McRae, non sei nessuno!



▲ L'environnement mapping, come potete vedere, è davvero superbo anche in questo secondo capitolo



▲ Come in tutti i giochi di guida, le gallerie sono il banco di prova per il realismo dell'illuminazione.



▲ Non solo bolidi: ci sono anche le auto "normali". Chi di voi ha una 106, però, potrà fare con GT2 quello che nella realtà è impossibile: modificarla e correre per davvero!

Mini (a proposito: fatemela accittare come si deve e poi vediamo se sono il più lento...). Ma non è finita; gli sviluppatori hanno deciso di arricchire le ambientazioni, e così non avremo più i tracciati anonimi ma le gare saranno ospitate in località famose: **Tahiti**, la **Costa Azzurra**, **Seattle**. Certo, le piste originali erano forse più adeguate, ma certo è decisamente intensa l'emozione di correre... per i vicoli di **Roma** (sì, proprio come in C3 Racing, e non dite che qualcuno ha copiato!). Comunque, prima che i puristi storcano il naso all'idea di derapare lungo via Borgognona o via

dei Coronari, è bene specificare che la morfologia delle venti piste offerte è assolutamente originale. Il succedersi delle curve è stato studiato per esaltare la guida tecnica. Quindi l'ambientazione, pur reale, non riprodurrà percorsi esistenti. L'unico tracciato "vero" è quello di **Laguna Seca**, perfetto per le scorribande su quattro ruote.

I PRIMI MANIACI SONO LORO!

Tanta cura nella realizzazione non poteva che essere il frutto del lavoro di un appassionato. Tutti i membri del team

dei **Polyphony** ha la passione per la guida "seria". E come molti giapponesi, amano modificare le proprie vetture; ecco perché il gioco pone tanta enfasi sulla fase di personalizzazione delle macchine. Capita anche che le più modeste utilitarie vengano elaborate fino a raggiungere potenze spaventose: il desiderio dei Polyphony era proprio quello di riportare in un videogioco la possibilità di "tirare fuori il meccanico che c'è in ogni appassionato". Sebbene altri giochi, prima di **Gran Turismo**, abbiano consentito di modificare la vettura (pensiamo ai vari titoli di F1, specie su PC), è la filosofia che è diversa: non modifichiamo solo per limare i tempi, ma



▲ Il verde alle spalle della macchina è quello di Villa Borghese nella pista di Roma?

Eccola! E' la mia macchina! E guardate pure il livello di dettaglio di questa Delta, pari a quello di un modellino Burago



Potenzialità

98

Uscita prevista

Estate '99
in Giappone

Assomiglia a:

• Al primo Gran Turismo

Ha qualcosa in più di:

• 24 Hr Le Mans, Sports Car GT, Ridge Racer Type 4 e quasi tutti gli altri racing game

Ha qualcosa in meno di:

• Need for Speed 4 (a GT2 mancano le Ferrari e le Lamborghini, i cui diritti sono un'esclusiva EA)

PRIMA IMPRESSIONE

Legacy of Kain: Soul Reaver



DI ALFREDO DELMONACO



Dopo l'ennesimo ritardo, sembra finalmente che la **Eidos** abbia finito quello che è uno dei giochi più attesi del 1999. In effetti l'uscita di **Legacy of Kain: Soul Reaver**, in produzione da più di un anno e già protagonista un paio di mesi fa di una Prima Impression, è stata rinviata infinite volte con gran rammarico di noi videogiocatori sbavanti. Dalle immagini, e soprattutto dal demo, circolanti, ci si aspetta grandi cose sia a livello grafico sia a livello di giocabilità.

Dopo tanti rinvii e qualche sussulto, sta per essere presentato il seguito di Blood Omen, Soul Reaver. Per ora ci dobbiamo accontentare di una demo, ma il mese prossimo Raziel sarà il grande protagonista.

NON SOLO TOMB RAIDER

La Eidos ci ha poi abituato a titoli (**Tomb Raider** su tutti, ma anche **Fighting Force**, **Akuji the Heartless** ecc...) con un gran riscontro di vendite e critica. A dire il vero non sono un grande estimatore della saga di Tomb Raider (perdonami Nell, lo sai che ti amo...). Trovo il sistema di controllo poco funzionale e alla lunga frustrante. Non riesco a mandare giù il fatto che Lara si impianti a ogni piccolo avallamento sul terreno. O che se non è



perfettamente allineata con delle liane sovrastanti, manchi la presa sfracellandosi e obbligando il malcapitato a ricominciare dopo un'ora di gioco! La grafica, poi, aveva sorpreso nel primo episodio, ma nel terzo Pop-Up e clipping danzano che è un piacere. Sulla scia del successo del primo Tomb, poi, la Eidos si dedicò anche ad altri generi, come beat'em up a scorrimento orizzontale quali **Fighting Force**, che riprendeva pari pari il concept dei giochi SNK di fine anni '80. L'idea era molto buona, ma fu sprecata da una realizzazione tecnica appena sufficiente e una longevità veramente scabrosa. Le cose migliorano con **Akuji**, che riprende un po' lo stile di Tomb con qualche elemento shoot'em e orrifico in più.

VOLA BASSO CHE TI SPEZZO LE ALI

La storia di **Raziel**, il protagonista di **Soul Reaver**, ormai è di dominio pubblico. **Kain il vampiro**, dopo aver concluso la saga del gioco omonimo, si dedica alla costruzione di una città popolata interamente da vampiri. La città viene progettata e costruita a gironi, un po' come l'inferno dantesco, dove sul fondo troveremo le classi di importanza inferiore e man mano che si sale troveremo i vampiri più 'blasonati'. Raziel è un vampiro 'nobile' che deve passare a un livello ancora superiore. Questo non va a Kain, che essendo 'bastardo dentro' gli brucia le ali e lo scaraventa giù nel baratro delle anime dannate. Qui Raziel viene in contatto con un'entità superiore che gli dà la possibilità di



▲ **Qualche pop-up di troppo limita per ora un gioco assolutamente fantastico.**

▲ **Gli elementi d'atmosfera e azione di Soul Reaver attingono dall'esperienza di Akuji.**

risalire la china a condizione di affrontare e sconfiggere Kain una volta in alto. Quale migliore occasione per Raziel?

ANALISI DEL DEMO NUMERO DUE

Il demo 2 arrivato in redazione inizia con **Raziel** in ammolto, che deve nuotare verso l'alto per arrivare a un approdo. La grafica è dettagliata e una delle migliori che abbia mai visto sulla Play, anche se affetta da fastidiosi effetti di Pop-up, con poligoni che vanno a prendersi il caffè e poi tornano quando più gli aggrada... Probabilmente sono difetti che nella versione finale verranno eliminati o limitati.

Vi anticipo subito che il sistema di controllo di Raziel è poco reattivo; anche per effettuare dei salti e arrampicarsi ci vuole un po' di tempo prima di prendere 'le misure'. Iniziando a giocare vi segnalo che il demo mi si è impallato più di una volta, costringendomi a rispolverare le bestemmie in aramaico antico. Molto belli gli effetti luce: i

programmatore hanno lavorato molto sulle luci in tempo reale, ottenendo un ottimo risultato sia a livello di atmosfera che di grafica vera e propria. Meritevole di attenzione la sequenza che si attiva premendo il tasto **Cerchio**, che 'risucchia' l'anima del malcapitato appena ucciso. Riprendendo da **Akuji**, il gioco risulta più violento rispetto a Tomb Raider e ai suoi vari cloni e l'atmosfera che si respira mette una bella tensione. Se le promesse verranno mantenute questa volta la Eidos ha creato il gioco del 1999.



Potenzialità

93

Uscita prevista

**Giugno/
Luglio '99**

Assomiglia a:

- Tomb Raider, Akuji the Heartless, T'ai Fu e Unholy War

Ha qualcosa in più di:

- Akuji the Heartless (la grafica è più curata e ricca di effetti) e T'ai Fu (la trama è più 'adulta' rispetto a quella che ha come protagonista il tigrone di Spielberg)

Ha qualcosa in meno di:

- Tomb Raider (il personaggio di Lara ha maggiore personalità rispetto a Raziel)

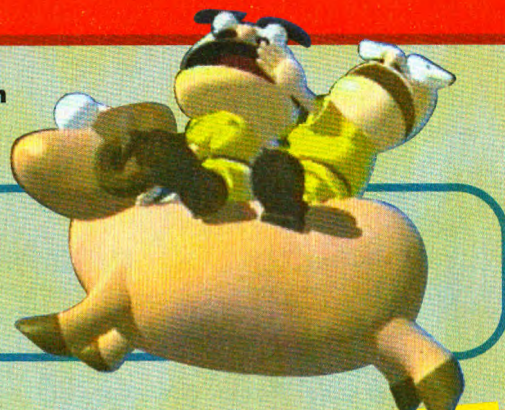
ADESSO SI VOLA!

Un'innovazione importante di questo secondo episodio della saga **Legacy of Kain** è la possibilità di far volare **Raziel** per brevi tratti. Infatti, con le alucce che **Kain** gli ha lasciato potrete raggiungere siti altrimenti irraggiungibili. Ma non abusate dell'innovazione, altrimenti potreste ritrovarvi con il faccione per terra pieno di bernoccolini mooolto fastidiosi.



▲ **Forza bello, schiaccia il pulsante che si vola!**

Point Blank 2



DI LUCIO PROSPERI



La genesi del nuovo titolo **Namco** è piuttosto complicata: seguito in **Gun Bullet**, grandissimo successo in Giappone e convertito in Europa con il nome di **Point Blank**, appunto, è uscito in Giappone qualche mese orsono, come **Gun Bar!**, di cui questa è la trasposizione per il Vecchio Continente (... tutto chiaro?). Punto di forza di questo sequel sarà senza dubbio la meccanica di gioco molto semplice e immediata, che dovrebbe riuscire a far passare

Dopo i simulatori di divinità, luna park, città e guerre storiche, ecco finalmente quello del baraccone del tiro a segno...



▲ In questo stage bisogna cercare di tosare il maggior numero di pecore possibili!

tranquillamente in secondo piano una realizzazione tecnica che sfrutta veramente poco le potenzialità della PlayStation.

PUNTARE, MIRARE, FUOCO!

La schermata iniziale vi metterà di fronte alla scelta tra alcuni menu, selezionabili a colpi di pistola: la sezione di pratica, il **Theme Park** (una sorta di gioco di ruolo che metterà a disposizione livelli inediti), il **Party Play** (che vi consentirà di sfidare un amico) e il **Castello di Gunbar!**, in cui affronterete la modalità arcade. Tra le opzioni saranno poi disponibili quelle per calibrare la vostra arma, sostituirla con il joypad (sinceramente sconsigliato) e la scelta della lingua, tra cui anche l'italiano. I livelli di gioco saranno quattro,



▲ In questo caso i programmatori si sono liberamente ispirati all'invasione delle navicelle aliene di 'Mars Attack'.

e dovrebbero assicurare una sfida duratura; basti considerare che il più difficile (denominato 'insane'...) vi costringerà ad abbassare i vostri tempi di reazione al di sotto del mezzo secondo, e a una lunga sessione d'allenamento prima di uscirne vincitori.

SPARATORIE FRENETICHE

All'interno di **Point Blank 2** saranno presenti un'infinità di stage (più di 70) nei quali, con l'ausilio della fedele Guncon, completare le 'missioni' illustrate prima dell'inizio di ognuno. I compiti da assolvere saranno, ovviamente, in sintonia con lo spirito demenziale di tutta la produzione, e andranno dall'eliminazione degli uccelli di un cucù alla tosatura a colpi di pistola (!?) di alcune pecore, dalla



▲ Il menu delle opzioni, tutte selezionabili a colpi di pistola.

salvaguardia del pianeta da un'invasione aliena al tiro al bersaglio a terroristi raffigurati da sagome di cartone.

Dovrete inoltre, tra gli altri, abbattere la casa di **Don e Dan** (i due buffi protagonisti di molti livelli), risolvere semplici operazioni, colpire un

animale solo dopo averne udito il verso e comporre un tris di numeri per azzeccare il bingo.

CONFRONTI

Il titolo Namco non sembra discostarsi molto dal suo predecessore, ma questo non può che far contenti i fans della serie. La giocabilità si attesta su livelli molto alti, così come la frenesia e il divertimento, conseguenza anche del gran numero di quadri a disposizione. Certamente l'impatto visivo non è dei migliori; la grafica è carina, simpatica e dettagliata, ma l'assenza quasi totale di elementi poligonali potrebbe deludere chi si fosse ormai assuefatto agli standard odierni. Ma mai come in questo caso l'aspetto bidimensionale di **Point Blank 2** risulta estremamente funzionale e adatto al tipo di offerta ludica. Anche il sonoro si adegua all'impostazione demenziale,

▼ L'indicatore in basso segnala i secondi che vi restano per completare lo schermo.



con tutta una serie di motivetti ed effetti 'fuori di testa', che vi strapperanno più di un sorriso.

CI VUOLE MOLTA PAZIENZA

I tempi morti, legati al caricamento di ogni sezione, potrebbero risultare molto irritanti in quanto piuttosto lunghi; la speranza è che vengano ridotti, almeno in parte, nella versione definitiva (speranza piuttosto vana, poiché sono del tutto identici a quelli della versione giapponese...). La traduzione in italiano faciliterà la comprensione delle missioni e delle statistiche, oltre ad arricchire d'interesse il **Theme Park**; la possibilità del gioco in coppia dovrebbe, poi, garantire ore e ore di frenetico divertimento. Tutto lascia supporre, quindi, che la nuova fatica della **Namco** risulti un gran bel gioco, che dovrebbe riuscire ad appassionare tutti i possessori di una **Guncon** e i fans del prequel; alla recensione la sentenza definitiva.

Potenzialità

91

Uscita prevista

Settembre '99

Assomiglia a:

- Per le sue caratteristiche solo al suo prequel **Point Blank**

Ha qualcosa in più di:

- **Time Crisis** (dal punto di vista della varietà e frenesia dell'azione)

Ha qualcosa in meno di:

- **Time Crisis** (per ciò che riguarda la realizzazione tecnica e grafica in particolare)



PRIMA IMPRESSIONE

Casa: **Electronic Arts**
Sviluppatore: **Black Ops**

Genere: **Azione**
Numero Giocatori: **1-2**

Blocchi memoria: **Non dichiarati**
Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni)**

007 - Tomorrow Never Dies

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

Circa due anni fa il Nintendo visse un momento di gloria grazie all'uscita di **GoldenEye**, un gioco d'azione basato sull'ultimo film (al tempo) di **James Bond**. Il gioco introduceva nuovi elementi quali l'invisibilità (intesa come muoversi senza farsi vedere), il cambio di inquadratura durante l'utilizzo delle armi di precisione e altre cose del genere. Potremmo dire che **Syphon Filter** e **Metal Gear Solid** devono molto a questo titolo, benché sviluppato su una diversa piattaforma. Paradossalmente, il nuovo titolo su **007** prende ispirazione da questi due giochi che, a loro volta, hanno beneficiato delle innovazioni di **GoldenEye**. Ora l'**Electronic Arts** ha finalmente deciso di portare le avventure del più celebre agente segreto del mondo anche su **PSX**: lasciatemi dire che ERA ORA!

Dopo lo straordinario successo riscosso su N64, James Bond si appresta a conquistare anche la PSX. Un intrigante gioco di spionaggio e azione sotto la sicura egida dell'EA.

MEGLIO IL GIOCO DEL FILM?

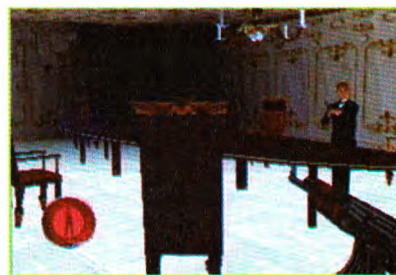
Benché il gioco sia ispirato al film, per ragioni di lunghezza, i programmatori hanno dovuto aggiungere alcune sezioni di gioco che nel film non sono presenti. Per i fan (come me) di **007**: all'inizio de **Il Domani Non Muore Mai**, Bond sta spiando un mercato nero delle armi situato sull'Himalaya. Nel gioco, l'azione inizia prima, quando dovrete superare una base nemica prima di giungere al mercato del rubato. Come in **Metal Gear Solid**, la scelta di come approcciare questa base sta a voi:

Il punto di vista passa in soggettiva quando si utilizzano armi di precisione col mirino. Inizialmente l'idea è stata utilizzata due anni fa su GoldenEye, poi ripresa da Metal Gear e Syphon Filter.



▲ **Saranno incluse sezioni in acqua, in macchina, sul carro armato e sulla neve. Peccato che James usi gli sci! Ma non è detto, una tavola da snowboard può sempre saltare fuori...**

silenziosamente e invisibilmente o a pistole spianate. Da non dimenticare che l'AI dei nemici reagirà a ogni suono o movimento sospetto, come impone l'ultima moda dei giochi di spionaggio. Non solo: la **Black Ops**, gli sviluppatori del gioco, ha anche deciso di inserire altri elementi nel gioco, come per esempio alcune sezioni in acqua, in macchina (**Lotus Esprit**) e sugli sci. Forse forse dovremmo vedere James Bond surfare le nevi su una tavola da snowboard... IL MASSIMO! Altre ambientazioni ispirate al film sono il Carver Media Center, l'Hotel Atlantic e la 'stealth boat' nella baia di Ha Long.



▲ **Immaneabili le sezioni in smoking! Non c'è al mondo nessuno con più classe di James Bond (se escludiamo Julio Iglesias e Harry Belafonte).**

TERZA PERSONA... SINGOLARE

Il gioco si presenta, come vuole lo standard degli ultimi anni, con una visuale in terza persona; per ovviare ai diversi inconvenienti che questa visuale comporta - e che in **Tomb Raider** non sono MAI stati risolti - si può attivare una traslucenza, ovvero rendere il personaggio semi-trasparente in maniera da poter prendere di mira i bersagli che si trovano di fronte a lui. Non solo, ma anche alcuni angoli ciechi richiederanno l'utilizzo di questo stratagemma, brillantemente utilizzato anche in **Syphon Filter**. Più in generale, comunque, ci saranno diversi punti di ripresa con angoli variabili della camera, il tutto 'context sensitive', ovvero a seconda della situazione. In tutto, nel gioco lavorano tre-dico-tre motori grafici: il risultato DEVE essere buono per forza!

NON SOLO JAMES '007' BOND

Il gioco si articolerà su **dodici missioni**, ognuna delle quali conterrà diversi livelli di gioco. Da questo punto di vista, l'innovazione più interessante è la possibilità di comandare non solo **James Bond**, ma anche altri personaggi, come per esempio **Wai Lin**, la 'Bond-girl' di turno, da sempre presenti nei film di James Bond; qui l'analogo con **Resident Evil** è palese (non dimenticate che succederà anche in **The Phantom Menace**: occhio allo special/news). Per portare a termine le varie missioni avrete a disposizione numerose mosse: corse, capriole, strafe, accucciamenti vari... Oltre a questo, come stavate giustamente aspettando, quell'incredibile serie di accessori di cui James



▲ **Il visore notturno, ormai un classico dei giochi d'azione.**

è dotato nei suoi film: oltre alle armi, come l'immaneabile **Walther PPK** (da sempre la prima arma di Bond), mitragliatori, fucili di precisione, triche, tracce e bombe a mano, avrete accesso a una serie di fantastiche attrezzature.

DI TUTTO DI PIÙ

Se **Metal Gear Solid** e **Syphon Filter** vi hanno viziato con i gadget, aspettate di vedere cosa vi aspetta in **Tomorrow Never Dies**: Esplosivi miniaturizzati, puntatori laser da orologio, microscopici radiogoniometri, collegamenti satellitari che neanche Telepiù..., GPS e telefoni cellulari a go - go. Tralasciando i vari visori notturni e a infrarossi e le fantastiche racchette da sci lanciarazzi! Il gioco sarà dotato di una modalità deathmatch separata dal gioco principale: come in **GoldenEye**, sarà possibile duellare in due (se si facesse in tre, si direbbe triellare; sul Nintendo si giocava in quattro. Come si dice in quel caso?) usando lo stesso James, l'agente orientale **Wai Lin** o altri personaggi del film. Nelle arene si troveranno diversi power up e armi sparsi sul terreno, in perfetto stile shooter 3D. Altre caratteristiche interessanti saranno sicuramente il filmato introduttivo e le sequenze cinematografiche in game a fare da congiunzione tra i vari segmenti della storia. **Tomorrow Never Dies** ha subito diversi ritardi, infatti era già stato presentato in forma di preview all'E3 dell'anno scorso.

C'è da scommettere che farà furore in quella di quest'anno. E io sarò lì, pronto ad annotare ogni cosa e a riferirla fedelmente.



Potenzialità

93

Uscita prevista

Estate '99

Assomiglia a:

• **Metal Gear Solid**
• **Syphon Filter**

Ha qualcosa in più di:

• **Syphon Filter** (la presenza dell'immortale e inossidabile James Bond!)

Ha qualcosa in meno di:

• **Metal Gear Solid** (gli manca il personaggio che 'attizza', il grande Solid Snake!)



▲ **Sembra che le texture applicate siano veramente degne di nota. Speriamo che questo non influisca negativamente sulla fluidità del gioco...**

▲ **Ecco l'effetto di trasparenza, inserito per permettere di sparare con precisione ai bersagli direttamente di fronte a James.**



Bugs Bunny - Lost in time

DI LUCIO PROSPERI

Bugs Bunny, noto per la sua spiccata capacità a cacciarsi sempre nei guai, girovagando con il solo pensiero di trovare qualche buona carota, s'imbatte in uno stranissimo congegno. Azionato, accidentalmente, il buffo coniglio si ritrova catapultato in una dimensione temporale

Bugs Bunny, il coniglio più simpatico di Hollywood, Roger Rabbit permettendo, fa il suo ingresso nel mondo PlayStation, come protagonista di un platform 3D.



▲ *Bello il mondo tridimensionale in cui si aggira Bugs Bunny. L'idea dell'orologio come macchina del tempo, invece, è già stata vista.*

alternativa; a questo punto entrate in scena voi con il compito di riportarlo ai nostri giorni.

PERIODI STORICI

Una volta caricato il gioco, avrete la possibilità di scegliere tra cinque differenti ere, in cui fare incetta degli orologi necessari a tornare nel presente. Viaggerete, quindi, tra i principali periodi della storia, partendo dall'epoca dei dinosauri, fino al futuro, nella stazione orbitante situata nell'atmosfera di Marte. All'inizio della missione, non tutte le sezioni saranno disponibili; solo accumulando il numero sufficiente di orologi, avrete libero accesso alle successive.

CARTONI ANIMATI

Il vostro Bugs Bunny si aggirerà liberamente all'interno di un mondo totalmente tridimensionale, fedele alla recente tendenza del mercato che, dopo il successo di **Spyro** e **Crash**, ha definito questo come standard per i platform a venire. Il coniglio della Warner avrà, quindi, ampia libertà di movimento, così come un gran numero di azioni eseguibili: oltre a camminare e saltare, infatti, potrà correre, scalciare i nemici, effettuare

una mossa speciale (che se fallita, provocherà uno spassoso "spiacciamento" sul terreno) e interagire con numerosi oggetti, presenti lungo il cammino.

YOSEMITE SAM

Nel corso dei vari stage si trovano, infatti, molti macchinari, il cui sfruttamento è vitale per la prosecuzione dell'avventura (in un livello, per esempio, sarà necessario impadronirsi di un cannone per aprirsi un passaggio, facendo fuoco). Bugs, dovrà poi vedersela con tutti i nemici, che già gli sono d'ostacolo nelle sue avventure televisive: da **Yosemite Sam** alla **strega Hazel**, da **Elmer Fudd** a **Marvin il Marziano**. In suo aiuto potrà disporre, però, di pittoresche armi, come bombe ad orologeria, martelli ed incudini; sparse per i livelli poi, si trovano carote 'energetiche' e



▲ *La grafica in generale e gli scenari in particolare sono all'altezza di titoli come Crash Bandicoot.*

d'oro. Queste ultime, raccolte in una certa quantità, danno libero accesso ai livelli segreti, uno per ogni era.

UNO STILE CARTOONISSIMO

Lo stile grafico è, decisamente, improntato all'umorismo e alla demenzialità, tipiche delle strisce animate che, da tantissimi anni, vengono trasmesse in televisione con regolarità. I personaggi e le ambientazioni sono buffi, studiati per strappare più di un sorriso. Anche il sonoro si mantiene sulla stessa falsariga, grazie ad effetti 'cartoon' e musiche e jingle molto carini. Il titolo della Infogrames, quindi, ha tutte le carte in regola per essere considerato un platform, valido e divertente; unico dubbio, potrebbe essere legato alla non eccessiva difficoltà, che sembrerebbe destinarlo a una fascia di pubblico un po' più giovane. Alla prova della versione definitiva, la risposta a questi dubbi, che non dovrebbero inficiare una prima impressione, dovrebbe essere, comunque, positiva.

Potenzialità

85

Uscita prevista

Giugno '99

Assomiglia a:

- **Croc**, **Gex 3D** e **Spyro the Dragon**

Ha qualcosa in più di:

- **Croc** (per il carisma del protagonista principale e la simpatia dei nemici)

Ha qualcosa in meno di:

- **Crash Bandicoot 3** (la varietà di ambientazioni ed armi utilizzabili non sembra così ampia)



▲ *Ecco il nostro coniglietto alle prese con uno scheletro di dinosauro, segno del viaggio nel passato di Bugs*

LE CINQUE ERE

Come già accennato, la macchina del tempo condurrà Bugs Bunny in cinque ere, caratterizzate ognuna da un particolare nemico, ripercorrendo alcune delle tappe fondamentali della storia umana (che coincide, forse, con quella dei conigli?)

- **STONE AGE:** il classico mondo preistorico, popolato da dinosauri e terribili uomini delle caverne, come **Elmer Fudd**.

- **MEDIEVAL PERIOD:** un mondo di castelli, dame, cavalieri e streghe, tra cui **Witch Hazel**, che ha bisogno di un coniglio come

ultimo ingrediente del suo stufato.

- **THE 30'S:** una città degli Stati Uniti, in pieno proibizionismo, tra continue lotte fra gangster, impegnati in furti e rapine; l'ambiente ideale per **Rocky** e **Mugsy**.

- **THE PIRATE YEARS:** una splendida isola dell'arcipelago dei Caraibi, in cui scorrazzano liberamente perfidi pirati, capeggiati da **Yosemite Sam**.

- **THE FUTURE:** la stazione spaziale di **Marvin il Marziano**, piena di dispositivi per il teletrasporto, robot e sofisticati congegni.



Casa: **Square**
Numero giocatori: **1**
Genere: **Avventura/Gioco di ruolo**

Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock**

Disponibilità: **In commercio la versione NTSC americana, doppio CD**

Parasite Eve

DI ANTONIO PERNA

A favore

- Bella trama
- Ambientazione cupa e interessante
- Grafica da capogiro
- Grande varietà di situazione

Contro

- Nonostante alcuni passaggi non facilissimi, la longevità del gioco è ridotta
- A volte troppo frustrante.



Planet Voto

94

La Squaresoft cresce e si rinnova con un gioco di ruolo diverso dai soliti schemi, che si avvicina al mondo dell'avventura horror. Non è un clone di Tomb Raider, non è una 'new version' di Resident Evil. È Parasite Eve.



Parasite Eve si apre con una splendida sequenza animata in grafica 3D che vi proietta nel cuore di una New York appena imbiancata da qualche fiocco di neve. Protagonista del gioco è una giovane e biondissima agente del dipartimento di Polizia (splendida ragazza!) che inizierete a controllare in quella che sembra essere una tranquilla occasione mondana. **Aya Brea**, questo il nome della ragazza di cui dovrete prendere il controllo, si sta infatti recando a teatro in compagnia del fidanzato per una tranquilla serata insieme. Le luci si abbassano e comincia l'opera... O meglio, l'incubo.

ALL'IMPROVISO L'INCOSCENZA

A metà dell'opera, infatti, senza nessuna apparente spiegazione gli attori e le persone tra il pubblico iniziano a prendere fuoco e bruciare, mentre la cantante sul palco intona i suoi acuti e ride sadicamente di quanto succede, con il teatro che si ritrova improvvisamente in fiamme. La cantante lirica si chiama **Melissa**, ma il nome che risuona nella mente di **Aya** è **Eve**. Unica testimone illesa dell'evento è proprio Aya, che non viene coinvolta nei fenomeni di autocombustione ed è costretta a seguire inorridita il macabro spettacolo che si svolge intorno a lei. Fino a quando non si accorge che lei e la cantante sono le uniche persone

ancora vive e non toccate dalle fiamme. Da qui inizierete a giocare nei panni di Aya, cercando di scoprire cosa sia successo a Eve e perché voi e lei siete le uniche persone illese all'interno del teatro; quindi, dopo un breve faccia a faccia, ritornerete alla vostra vita con più domande che risposte su quanto accaduto. La Polizia cercherà di giustificare il tutto come uno strano caso di combustione spontanea all'interno dell'edificio, ma la realtà dei fatti è ben diversa, e Aya lo sa. Da questo punto in avanti si snoda la trama dell'avventura, intessuta di colpi di scena, eventi soprannaturali, creature mostruose e molto altro ancora, con Aya alla ricerca di Eve, del mistero della sua nascita e del legame che le unisce.

UN NOME, UNA GARANZIA

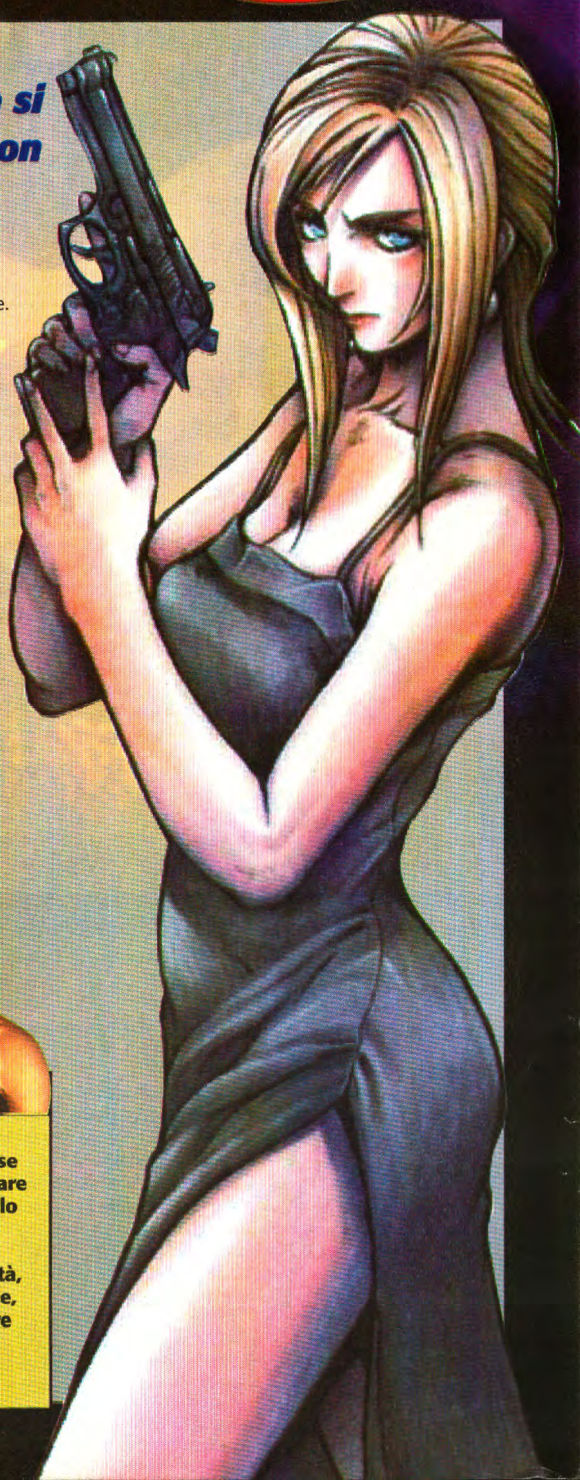
Per quel che riguarda lo sviluppo della trama, il nome **Square** è una garanzia di qualità, con un titolo del calibro di **Final Fantasy VII** che



EVE & I MITOCONDRI

Eve è una creatura che viene dal passato. **Melissa** è una giovane donna che è stata sottoposta a diversi interventi medici, e il suo incontro con **Aya** porta alla manifestazione di Eve in un crescendo di mutazioni genetiche che hanno portato i mitocondri contenuti all'interno delle sue cellule a sviluppare una forma superiore di intelligenza e autoscienza: **Eve**, appunto. Queste 'entità' intelligenti, sviluppate dalla modifica genetica, sono in grado di riprodursi a

grandissima velocità all'interno delle cellule e assumere il controllo di ciascuna di queste, comprese quelle del cervello; sono quindi in grado di controllare completamente l'organismo che li ospita e di mutarlo a piacere, dando origine a creature mostruose partendo da semplici animali o di bruciare i tessuti innescando l'autocombustione. I mitocondri, in realtà, sono degli organuli contenuti all'interno delle cellule, dotati di un proprio DNA, il cui compito è di svolgere la respirazione cellulare producendo a partire dall'ossigeno l'energia che mantiene in vita l'organismo.



BESTIARIO MUTAGENO

Lo zoo dei mostri che dovremo affrontare, anche questa volta è spettacolare: si va dai coccodrilli delle fogne di New York (resi famosi dal **Cuggino di Elio**) al tirannosauro mutato del museo di storia naturale. La particolare impostazione dei combattimenti introduce nuove difficoltà da superare nel corso di ogni scontro, e per i boss di fine stage sono richieste strategie particolari da seguire per arrivare alla vittoria. Ma ecco alcuni dei nemici più tradizionali che si possono trovare in giro per il gioco.

Ratti: il topaccio mutato è il primo nemico che incontrate; non sta più nella pelle di saltarvi alla gola. Pericoloso solo se attacca in gruppi numerosi.



Rana: il terrore delle paludi; e con tutti quegli occhi non vi perde mai di vista.



Pipistrelli: stesso discorso fatto per i ratti, solo che questi volano e sono molto più difficili da avvicinare.

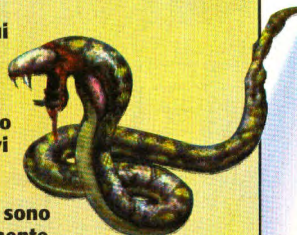


Scimmia: un'altra mutazione decisamente brutta a vedersi anche se fa più scena che altro.

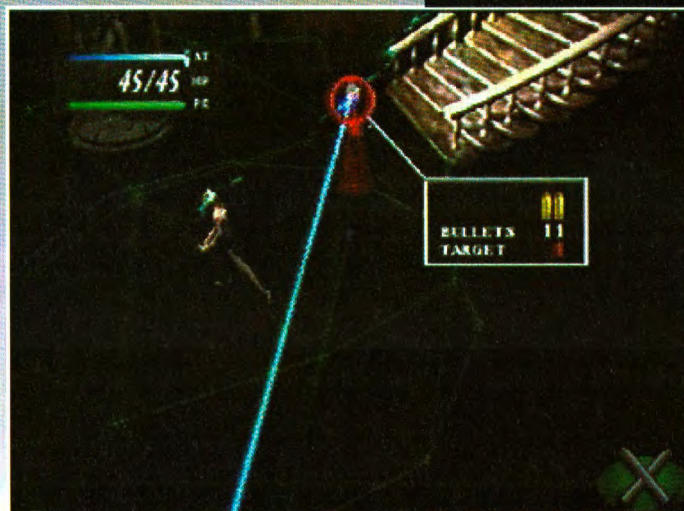
Scorpione: altro animale che ispira poca fiducia, anche perché la mutazione lo ha reso più grande, più resistente e più velenoso. Un clientaccio.



Serpente: qui cominciamo a diventare cattivi: i serpenti sono molto evasivi e attaccano spesso alle spalle. E poi sono minacciosamente simili ad Alien.



Velociraptor: dopo quelli visti in Jurassic Park, questi sono i più cattivi: veloci, famelici, molto forti e con quell'aria un po' da zombie che fa tanto Resident Evil.



▲ Una fase dei primi scontri: è visibile il raggio di azione dei nostri attacchi, oltre al box dove si deve selezionare quale attacco portare.

dovrebbe essere una referenza più che sufficiente. In questo titolo le atmosfere che si respirano sono forse ancora più coinvolgenti, grazie alla sottile inquietudine propria delle trame horror e di una spettacolarità visiva veramente unica negli spezzoni in full motion video che raccontano lo sviluppo degli eventi. Come sempre, l'evolversi della storia è raccontato con un sapiente dosaggio dei tempi da parte dei maestri della Square, con i misteri svelati e intuiti poco per volta durante il gioco, in un susseguirsi di colpi di scena ed eventi spettacolari raccontati anche attraverso una descrizione grafica di altissima qualità, sia per i fondali del gioco (prerenderizzati come in Final Fantasy VII) che per le animazioni davvero incredibili in quanto a realismo e spettacolarità.

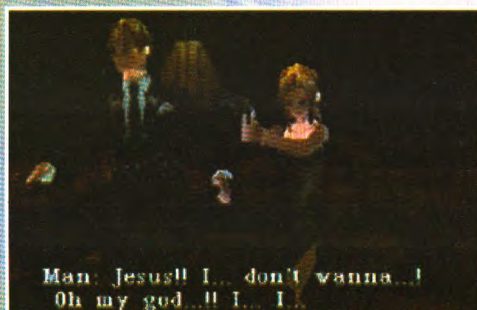
SOSTANZA E FORMA

E come ormai siamo stati (bene) abituati, anche la giocabilità non è da meno, grazie a un gameplay che riesce a mescolare tra loro gli elementi di esplorazione e avventura propri dei giochi di ruolo come Final Fantasy VII e l'azione e le atmosfere dark di un capolavoro horror come **Resident Evil**. **Parasite Eve** richiama alla memoria il titolo **Capcom** in più di una caratteristica: l'impostazione grafica, con inquadrature fisse che riprendono il movimento del proprio personaggio in un ambiente dall'aspetto tridimensionale realizzato in grafica bitmap; lo sviluppo abbastanza lineare della trama con numerosi filmati in grafica digitale; il controllo del personaggio in tempo reale durante le fasi di combattimento.

SFERE DI INFLUENZA

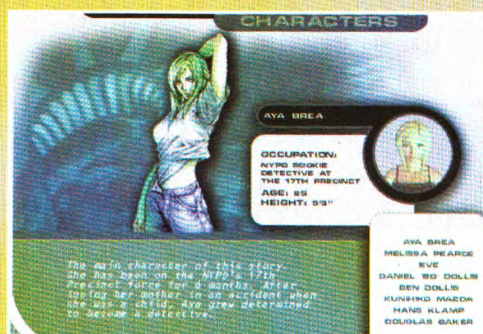
Avete letto bene! I combattimenti non sono come in Final Fantasy VII, controllati come delle piccole battaglie strategiche dove il proprio compito è quello di scegliere i

◀ Il traffico di New York alla vigilia di Natale... Ma le cose stanno per farsi agitate.



◀ La situazione a teatro diventa molto presto... scottante (come sono macabro!).

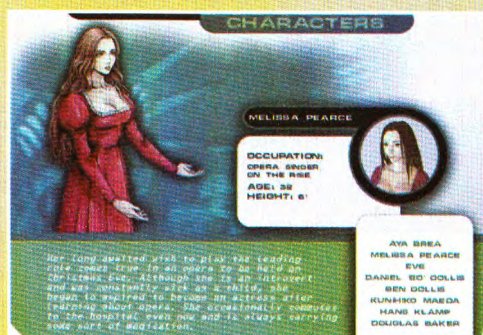
I PERSONAGGI DI PARASITE EVE



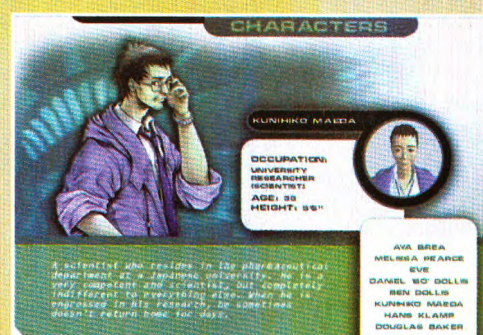
AYA BREA: È il personaggio principale del gioco che controllerete direttamente. Lavora al dipartimento di Polizia di New York, e oltre a essere affascinante è anche molto decisa.



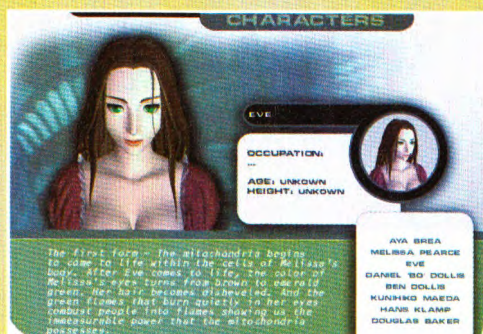
BEN DOLLIS: È il figlio di otto anni di Daniel, in custodia presso il padre. All'apparenza non sembra aver patito il divorzio dei genitori, ma in realtà desidera che tornino a vivere tutti insieme.



MELISSA PEARCE: È una cantante lirica di successo che ha avuto un'infanzia difficile a causa della salute incerta e delle continue malattie; anche adesso è costantemente sotto cura e si è spesso esposta a nuove cure sperimentali.



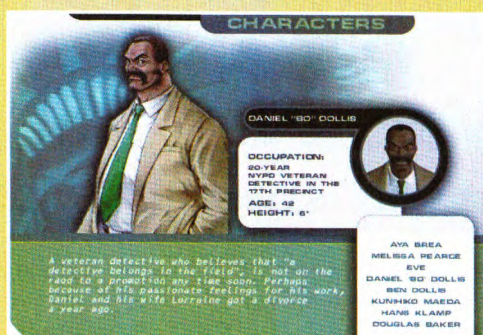
KUNIHICO MAEDA: È uno scienziato fortemente impegnato nella ricerca. Lavora al dipartimento di farmaceutica dell'università, e quando si dedica a un progetto non rientra in casa per giorni interi.



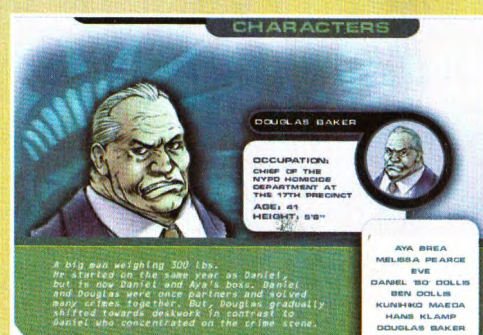
EVE: Eve ha preso forma all'interno delle cellule di Melissa e ha preso possesso del suo corpo iniziando anche a mutarlo geneticamente manifestando incredibili poteri di manipolazione della materia organica.



HANS KLAMP: Scienziato di origini tedesche di grande talento ma pronto a tutto pur di arrivare a dei risultati... Di recente si è occupato di alcune ricerche sui mitocondri.



DANIEL "BO" DOLLIS: Detective professionista, è uno dei veterani del dipartimento. Crede fermamente che il lavoro di un poliziotto sia sulla strada, e anche per questo motivo ha divorziato dalla moglie da circa un anno.



DOUGLAS BAKER: È a capo del dipartimento omicidi della Polizia, e quindi è il boss di Daniel e Aya; un tempo era collega di Daniel e lavorava con lui a numerosi casi, ma poi si è sempre più concentrato sul lavoro di ufficio e ha fatto carriera.

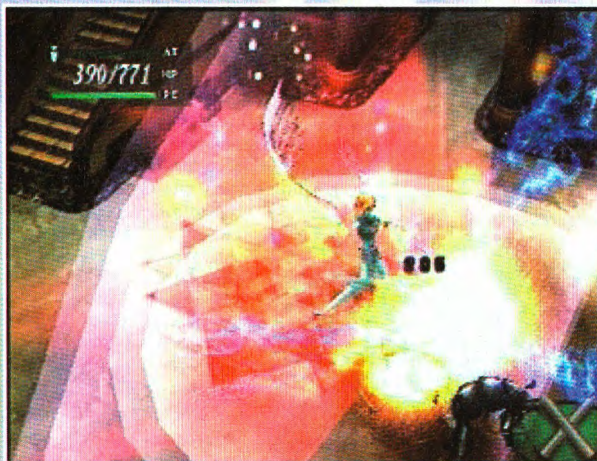


▲ *Aya faccia a faccia con Eve allo stadio terminale della mutazione. Incontrerete Eve in molte diverse occasioni, ma qui siamo quasi alla fine.*

comandi da impartire alle proprie unità che poi attaccheranno e si difenderanno automaticamente. In **Parasite Eve** le cose sono piuttosto diverse; anzitutto, avrete il controllo diretto del vostro personaggio durante il combattimento, e dovrete muovervi all'interno di un ambiente 3D, possibilmente cercando di evitare di essere colpiti. Con il passare del tempo viene caricata una barra (come accadeva in Final Fantasy VII), che una volta riempita vi dà la possibilità di portare un attacco. A questo punto dovete avvicinarvi quanto più possibile per far ricadere il vostro nemico all'interno della sfera d'azione che vi circonda e che delimita il raggio di efficacia del vostro attacco. Una volta scelto come attaccare, le animazioni faranno il resto e otterrete un certo risultato in base alla vostra distanza dal bersaglio e della tecnica o delle armi utilizzate.

Oltre alle armi convenzionali, nel corso del gioco imparerete a utilizzare le abilità psioniche di Aya; attraverso una seconda barra che si carica durante i combattimenti avrete la possibilità di utilizzare i misteriosi poteri speciali che Aya imparerà poco per volta a capire e controllare, come curare le ferite o colpire i nemici con attacchi speciali.

I poteri psionici in azione: tanta bella coreografia e tanto, tanto colore!



▲ *Aya pronta ad aprire il fuoco sui nemici, ma non sempre le pistole saranno sufficienti.*

GENI DOMINANTI

Ad ogni modo, anche se le modifiche introdotte nel sistema dei combattimenti aumentano il livello di azione arcade di **Parasite Eve**, le caratteristiche fondamentali dei giochi di ruolo Square ci sono tutte: punti esperienza per far crescere le caratteristiche chiave del personaggio, combattimenti casuali durante gli spostamenti, profondità di gioco, possibilità di combinare numerosi tipi diversi di armi e sistemi di protezione. Quello che più colpisce di **Parasite Eve** è che spinge a continuare a giocare fino all'esaurimento del gioco è la grande varietà di situazioni che capita di dover affrontare, magistralmente descritte dalle animazioni grafiche e dai dialoghi tra i personaggi, e accompagnate da una musica coinvolgente e di grande atmosfera.

MOLTO BELLO, FINCHÉ DURA

Per quel che riguarda la durata del gioco, purtroppo siamo a un livello decisamente inferiore rispetto a Final Fantasy VII; questo è sicuramente il limite principale del gioco: infatti, anche se dalla Square sono garantite almeno 40 ore di gioco, difficilmente andrete oltre la ventina, e non serve granché come stimolo il fatto di poter accedere a un finale diverso rigiocando **Parasite Eve** dopo averlo terminato la prima volta. Lo sviluppo della trama è più lineare e propone meno ramificazioni, ma la narrazione è talmente coinvolgente che non potrete comunque astenervi dall'andare avanti e vivere la trama. Il livello di difficoltà è crescente e ben calibrato per quel che riguarda i combattimenti, e si presenta all'interno degli standard consueti per quel che riguarda enigmi ed esplorazione, senza passaggi a vuoto o difficoltà insormontabili e particolarmente frustranti. Al limite, fanno eccezione le ultimissime fasi di gioco, dove ci si ritrova in alcune situazioni dove fare la mossa sbagliata conduce inevitabilmente alla morte; ma si tratta di pochi casi.

DAL LIBRO AL

In tutti i giochi della Square la profondità della trama e l'evolversi della storia sono elementi fondamentali e di grandissima qualità, che contribuiscono in maniera determinante al successo dei titoli.

Anche **Parasite Eve** non fa eccezione, e dimostra di essere stato sviluppato con molta cura, anche se la storia non è tutta farina del sacco Square. Infatti è basata su un best seller della fantascienza giapponese, un romanzo scritto da **Hideaki Sena**, che ha riscosso un grandissimo successo di pubblico per la sua ambientazione innovativa e per gli intrecci proposti dalla trama a sfondo horror, ma ricca anche di avventura e azione.



Casa: **Square**
Genere: **Gioco di ruolo**

Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Nessuna**
Disponibilità: **In commercio la versione NTSC americana, doppio CD**

Xenogears

DI ANTONIO PERNA

A favore

- Splendida trama ricca e articolata
- Tante cose da fare, grande varietà di situazioni, lunghissimo
- La gioia di menarsi con i Gear

Contro

- Grafica 3D non dettagliata come quella 2D disegnata a mano
- Non c'è ancora in versione PAL



Planet Voto

94

Il gioco di ruolo più bello del 1998 non ha ancora avuto una conversione sul mercato europeo. E allora vi parliamo della versione americana...



a Squaresoft torna sul mercato con un nuovo GDR che segue le orme di **Final Fantasy VII**, anche se cambia completamente l'ambientazione di gioco. Il nome di questo nuovo titolo è **Xenogears**.

QUESTIONE DI STILE

Lo scenario storico di **Xenogears** è ambientato in un lontano futuro ipertecnologico e pesca a piene mani dal mondo della fantascienza giapponese, ricco di robot, astronavi e mondi da conquistare, come viene raccontato dall'introduzione al gioco. La storia è basata sulla scoperta di antichi robot chiamati "Gear", riportati alla luce dal sottosuolo; questi robot saranno la principale arma a disposizione dei personaggi del gioco, in un difficile conflitto contro le forze del male che riserverà continue sorprese. **Fei Fong Wong**, il protagonista della storia, è un orfano senza ricordi

del suo passato; all'inizio del gioco è costretto ad abbandonare la sua casa in seguito a un attacco di sorpresa portato da un robot gigante: il villaggio verrà raso al suolo, e per Fei comincerà la difficile lotta per la sopravvivenza.

La presentazione e le sequenze di intermezzo non sono realizzate in Computer Graphic come nel caso di **Final Fantasy** o di **Parasite Eve**, ma sono in realtà degli spezzoni di un cartone animato realizzato nel più puro stile fantascientifico giapponese. Lo stesso stile che contraddistingue la realizzazione dei personaggi e il tratto grafico dei Gear, che per forme e proporzioni richiamano alla memoria grandi classici dell'animazione nipponica come **Gundam** o **Robotech**.

Una mappa tra le più ampie a disposizione; immancabile la bussola, che serve a non perdere l'orientamento quando si fanno ruotare gli scenari.



La casa di Fei, da dove comincia la vostra avventura. La qualità della grafica è buona, anche se la definizione è inferiore rispetto agli scenari disegnati in grafica bitmap.



I PERSONAGGI



FEI LONG

Fei è un giovane che proviene dal villaggio rurale di **Lahan**. A causa di un misterioso incidente occorsogli in passato, Fei non è in grado di ricordare nulla del periodo precedente al suo arrivo a Lahan. È un esperto di arti marziali e ha un dono innato per la pittura.



CITAN

He gestisce una clinica sulle colline di Lahan. E' conosciuto come un dottore capace e gentile a cui piace smanettare con le macchine, e le sue origini segrete dall'Impero di Solaris sono tenute gelosamente segrete. Una persona saggia e sapiente che è stata di aiuto a **Fei** in numerose occasioni.



BILLY LEE BLACK

Rimasto orfano in tenera età, ha trovato rifugio e conforto nella religione. Sotto la guida dell'alfiere **Stone** è diventato un Etone, un chierico-guerriero dedicato alla guerra contro i Reapers, responsabili della morte di sua madre. Si occupa anche di crescere e curare la sorellina **Primera**, che non ha più parlato dopo il trauma della morte della madre.



FEI LONG



BART



ELLY



BILLY LEE BLANK



ELLY

Un ufficiale assegnato con le mansioni di spia in Aveh. Si è impadronita dell'ultimo modello di Gear dell'esercito di Kislev. Scoperta e abbattuta in volo, ha dovuto compiere un atterraggio di fortuna nei pressi di Lahan dove ha conosciuto **Fei**, che con la sua avversione per la guerra ha cambiato la sua vita.



BART

Anche se è conosciuto come il leader di un gruppo di pirati del deserto e come comandante del sottomarino Yggdrasil, in realtà è il principe della Dinastia Fatima di **Aveh**. Un uomo ruvido e dal temperamento forte, la cui impulsività gli ha creato più di un problema.



RICO BANDERAS

Creato con un esperimento genetico, Rico è un potente uomo-mostro che grazie alle sue qualità si è guadagnato i gradi di Campione dell'Arena della capitale di **Kislev**. È schiavo di **D Block**, anche se i suoi meriti in battaglia gli hanno garantito una vita più agiata rispetto a molti altri.



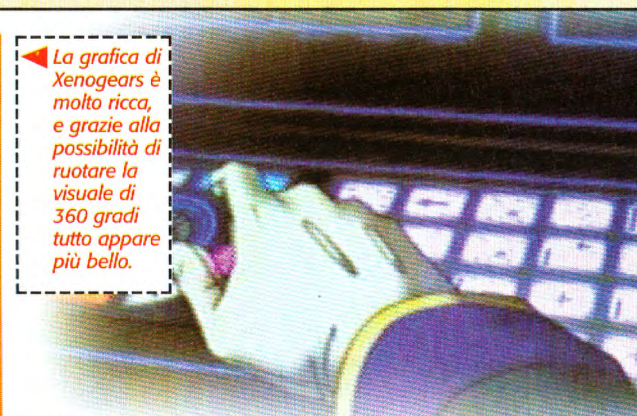
CITAN



RICO BANDERAS



◀ La grafica di **Xenogears** è molto ricca, e grazie alla possibilità di ruotare la visuale di 360 gradi tutto appare più bello.



XENOGears JUKE BOX



Nel tunnel vicino alla venditrice di **Pecotilli** si trova un cercatore che dice di riuscire a trovare tesori incalcolabili solo grazie all'aiuto del suo olfatto. Dategli dell'oro e andatevene, quindi ritornate dopo un po' di tempo per ricevere un lingotto. Andatevene ancora una volta, quindi tornate ancora dopo un po' di tempo e riceverete **Super De Luxe Music Box**, che vi permetterà di ascoltare un qualsiasi brano musicale del gioco come un comodo Juke Box portatile.

capacità differenti e ben distinte a seconda del personaggio che lo pilota. Esattamente come i personaggi guadagnano in esperienza (migliorando le proprie qualità) e possono essere equipaggiati con armi e oggetti speciali, così anche i Gear vengono potenziati nel corso del gioco con nuove armi e sistemi di protezione. L'aspetto più divertente delle battaglie, infatti, è la possibilità di utilizzare in combattimento i robot, scatenandosi come nei cartoni animati in una battaglia senza quartiere al comando di questi colossi di acciaio. Come già visto in Final Fantasy VII, anche in Xenogears sono presenti le **Limit**: il che significa che, dopo aver subito un certo numero di danni, si renderanno disponibili degli attacchi speciali particolarmente devastanti che diventeranno sempre più potenti con il

I BADGE DEL MINI-GIOCO

Come in Final Fantasy VII, anche in **Xenogears** è possibile imbattersi in numerosi sottogiochi da cui è possibile guadagnare degli oggetti speciali utili ai fini del completamento del gioco. Uno dei più articolati è quello che riguarda il ritrovamento di tre badge. A Lahan, all'inizio del gioco, è possibile giocare con un ragazzo a **morra cinese**. Quando lo avrete sconfitto cinque volte di fila otterrete un **Badge RPS**. Un'altra possibilità la si incontra nel mercato di Aveh, con un ragazzo che gioca a **nascondino**. Per trovare il suo amico dovrete saltare sui tetti e arrivare in un cortile nascosto; a questo punto il ragazzo si andrà a nascondere di nuovo. Dopo averlo trovato quattro volte otterrete in cambio il **Badge H&S**. L'ultimo badge lo si trova all'**Orfanatrofio**. Qui si tratta di recuperare tre polli che sono scappati in cortile. Andranno presi uno alla volta, e una volta radunati tutti e tre, parlate con l'uomo vicino al recinto e lui vi darà il **Badge Tag**. I tre badge si renderanno utili alla Città Celeste di Shevat. Andate a parlare con **Chu-Chu** nel negozio di oggetti, e lui noterà i tre badge e li vorrà scambiare con un anello del potere.



Il nostro piccolo eroe è entrato nel bar a chiedere informazioni: riuscirà a contattare la persona giusta? Il rischio è di perdere molto tempo.

Poche armi a disposizione per Fei. Durante il gioco avrete modo di riempire il vostro arsenale privato.

Questa è la schermata del menu principale, dove potrete tenere sotto controllo tutti i fattori del gioco, dagli oggetti raccolti alle armi.



Gear. Nei combattimenti col Gear potrete utilizzare sia le abilità del pilota che quelle del Gear, e inoltre avrete un limite di carburante, finito il quale perderete il combattimento. Gli scontri possono essere affrontati utilizzando il proprio personaggio, oppure a bordo dei Gear, ciascuno dei quali avrà poteri, armi e

crescere della vostra esperienza. Inoltre, è stato aggiunto un particolare sistema di combo, simile a quello dei picchiaduro, che serve a eseguire tecniche di combattimento più potenti ed evolute.

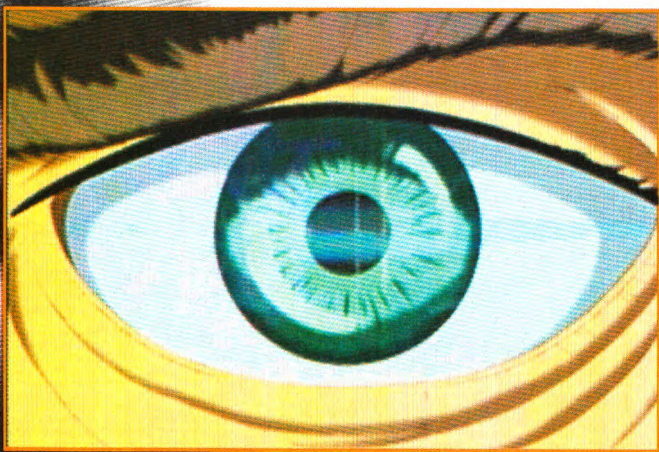
PERCHÉ CI VUOLE ORECCHIO

La musica di Xenogears è stata composta

da **Yasunori Mitsuda**, uno che se ne intende da lungo tempo, visto che figura nel team creativo che aveva contribuito alla realizzazione di **Chrono Trigger**, uno dei migliori giochi di ruolo usciti per Super Nintendo, quando ancora era il tempo delle console a 16 bit. L'esperienza di Mitsuda ha dato i suoi frutti, e come

L'ARENA DI BATTAGLIA DI KISLEY

Quando il Pianeta viene ricostruito dopo il cataclisma dovuto all'intervento di Deus, potrete rivisitare la **Battle Arena** di Kisley a Nortune. Il motivo principale per andare a combattere è cercare di ottenere oggetti rari e molto costosi e accumulare altri Battle Points. Quando arrivate a **Nortune**, dirigetevi alla Battle Arena e iscrivetevi al torneo parlando alla cassa. Scegliendo lo **Special Mode 1** potrete sfidare un amico in uno scontro a due giocatori, mentre con lo **Special Mode 2** affronterete un avversario controllato dal computer. Se riuscite a sconfiggere gli avversari controllati dal computer, otterrete come ricompensa un certo numero di punti che potrete usare alla cassa per acquistare oggetti speciali.



Una fase di spostamento negli scenari di gioco, con personaggi e Gear in bella evidenza.



Una fase di scontro tra Gear. Bellissima, in questo caso, la ricostruzione poligonale dei robot da combattimento.



I dialoghi del gioco, soprattutto quando vedono impegnate più persone, sono abbastanza difficili da seguire. Ci salva nella comprensione l'immagine del personaggio che sta parlando.



sempre la musica che accompagna il gioco si adatta alla perfezione alle varie situazioni e crea un'atmosfera tutta particolare in sintonia con le ambientazioni e con il ritmo dell'azione, contribuendo notevolmente ad aumentare il coinvolgimento.

migliori titoli Square. Un gioco di ruolo che gli appassionati non possono lasciarsi sfuggire, un altro capolavoro Squaresoft!

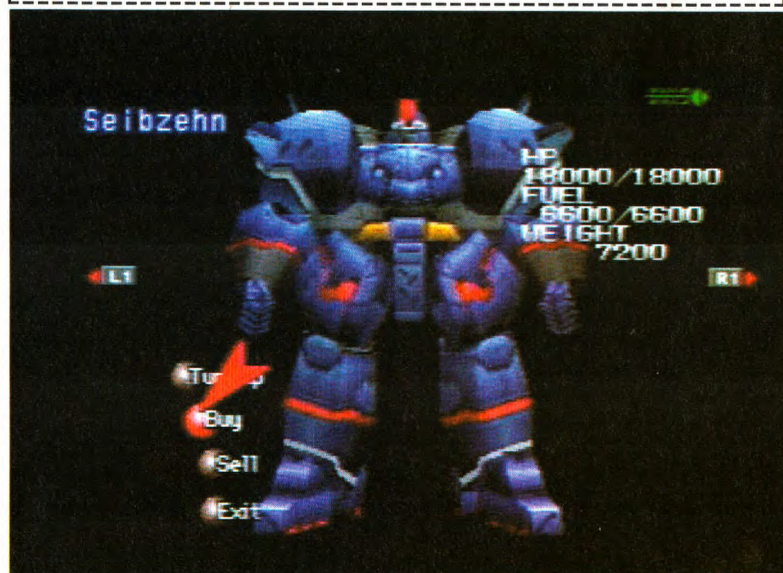
La caduta dal cielo di un nemico sconfitto.



PORTATECELO IN VERSIONE PAL!

Nonostante **Xenogears** non abbia avuto la stessa risonanza sul mercato di Final Fantasy VII (ne è riprova il fatto che non è ancora disponibile in versione PAL), si tratta di un gioco di qualità sopraffina, che non ha nulla da invidiare al suo famoso predecessore. La possibilità di utilizzare i **Gear** è esaltante, e la storia raccontata attraverso l'uso dei cartoni animati riesce a essere enormemente coinvolgente. L'ambientazione fantascientifica e tecnologica è descritta con grande attenzione ai dettagli e vi fa sentire parte della storia, mentre la longevità del gioco è ai livelli dei

La fase di allestimento di un Gear; è qui che si possono acquistare nuove armi e corazzate per rendere sempre più potente il vostro mezzo da combattimento.



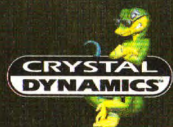
DICONO CHE I MORTI NON
CONOSCANO IL DOLORE...



LE COSE
STANNO PER
CAMBIARE!



LEGACY of KAIN SOUL REAVER



EIDOS
INTERACTIVE



www.halifax.it

Casa: **SNK**
Genere: **Picchiaduro 2D**

Numero Giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock**
Disponibilità: **in commercio versione NTSC giapponese**

King Of Fighters 98

DI **CHRISTIAN PETTINI**

Planet Voto

75

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 7

Gameplay 7

Sonoro 7

Longevità 7

Originalità 4

A favore:

- Multissimi personaggi a disposizione
- Dinamica collaudata e affidabile
- Buon dettaglio grafico

Contro:

- L'idea e la realizzazione non sono certo un esempio di innovazione videoludica
- Le animazioni non sono sempre fluide



el settore dei videogiochi, un titolo di successo conosce spesso una seconda puntata. In particolare, il genere dei picchiaduro presenta alcuni prodotti che hanno un tale seguito di appassionati da potersi permettere un'uscita ogni anno, nella sicurezza che lo zoccolo duro di fedeli ne decreterà il successo. Addirittura, mentre di solito i seguiti sono numerati progressivamente, alcune serie scandiscono le proprie uscite con gli anni di pubblicazione. Solo i grandi matematici, esperti di numeri a molte cifre, sanno quante siano state le release di **King of Fighters** che hanno preceduto questa; e a noi va benissimo parlare di un'edizione '98 piuttosto che di un Kof 44.247.869.

NEO GEO, 3DO, SATURN E PLAYSTATION

Abbiamo detto che la saga di **King of Fighters** è una delle più longeve. Pertanto, chi ha già conosciuto una delle puntate precedenti si troverà di fronte a personaggi consueti e a menu dall'aspetto familiare. La serie nasce al bar, e le prime console a portare nelle nostre case le gesta dei lottatori di **King of Fighters** sono quelle a 16 bit. Il **Neo Geo**, la potente console prodotta dalla **SNK** stessa, ha consentito trasposizioni perfette dell'originale da sala. Come potete vedere dalle immagini, si tratta di un beat'em up bidimensionale. Le capacità grafiche della PlayStation consentono una riproduzione ineccepibile, e quindi abbiamo dentro casa una replica perfetta del coin-op; l'unico difetto riscontrabile è una certa lentezza nei caricamenti, ma non è un elemento che



I fondali sono splendidi. Le animazioni di questo, in particolare, vi distranneranno dall'azione. State attenti!

Quadrato); entrambi i colpi differiscono per intensità. C'è inoltre una barra, posta in basso, che si carica mentre mazzuliamo l'avversario e, una volta riempita, ci consente di sferrare un colpo micidiale. Inoltre, quando la barra principale (che ovviamente indica l'energia) entra nella zona rossa che indica: "Pericolo!", possiamo eseguire una mossa particolarmente potente che potrebbe ribaltare a nostro vantaggio l'esito dello scontro.

PERSONAGGI A GO GO

Uno dei punti di forza della serie è da sempre stata la possibilità di scegliere tra un gran numero di personaggi. Questa release '98 consente di scegliere addirittura ben **38** combattenti! Come se non bastasse, premendo Start mentre selezionate alcuni personaggi ne otterrete altri tredici. Un simile numero garantisce una grande longevità: basta solo pensare a quanto tempo impiegherete per vederli tutti! Sin dalla prima uscita su PlayStation (edizione '95) la schiera dei personaggi disponibili è sempre stata

ben nutrita e, come allora, il gioco presenta tante 'facce' celebri, prese dalle altre saghe **SNK**; non mancano ovviamente gli inediti, creati specificatamente per questa versione. I protagonisti sono dotati di una buona caratterizzazione, tanto da essere interessanti tutti quanti, senza eccezione alcuna. Tra le donne, le 'queens of fighters' sono senza dubbio **May** e **Athena**. Molti invece sono i galli: **Andy**, **Kim**, **Joe**, **Kyo**, **Chin** (l'immanevecchio che picchia come un unno).

BUON SONORO, GRAFICA COSÌ COSÌ

Per quanto riguarda l'aspetto audiovisivo, bisogna dire che sul piano sonoro il lavoro svolto è buono: le musiche sono adeguate e gli effetti sonori pure. Dal lato grafico il risultato è alterno, anche se complessivamente buono; i personaggi sono belli grossi e occupano una grossa porzione dello schermo. Purtroppo sono animati abbastanza male, tanto che alcune mosse sono dotate di tre o quattro frame. Ottimi i fondali, invece: coloratissimi, presentano molti particolari animati e risultano sicuramente la parte migliore del comparto visivo.

Tre tigri contro tre tigri

La vera 'geniata' della serie è, da sempre, la possibilità offerta da un'opzione, la **team play**. Questa modalità consente di selezionare una squadra di tre orzi che combatteranno contro tre curiazi; si menano i primi due, e quello che perde lascia l'arena al secondo della sua squadra, che affronterà il vincitore del precedente incontro nello stato energetico in cui si trovava alla fine dell'incontro vinto in precedenza. Ci sono un sacco di team, caratterizzati dalla provenienza dei suoi membri: abbiamo il **Fatal Fury Team**, l'**Ikari Team**, lo **Psycho Soldier Team** e altri.



Non dite che non vi bastano, non è possibile!

KING OF FIGHTERS 2049

Complessivamente, possiamo sicuramente affermare di trovarci di fronte a un ottimo prodotto, con pochi difetti, probabilmente perché nel corso delle varie edizioni la **SNK** ha fatto tesoro dell'esperienza, limando le imperfezioni. Tra le molte opzioni, accanto alle classiche **single play**, **versus**, **practice** e **survivor**, si affianca la modalità **team play**, che viene spiegata esaurientemente nel box. Garantisco personalmente per quanto riguarda la velocità e la longevità (specie in due, come sempre in un picchiaduro); l'unico vero difetto di questo titolo è che il peso degli anni potrebbe schiacciarlo, dal

momento che è veramente molto molto vecchio in ogni suo aspetto, dalla grafica 2D alle varie schermate d'intermezzo.

Gli effetti che accompagnano i colpi sono davvero molto spettacolari e coreografici.



Ecco alcuni team, i cui personaggi sono tratti da altri titoli SNK o creati espressamente per Kof.



Densha De Go 2!

A CURA DI **CHRISTIAN PETTINI**



Arriva finalmente anche in Italia il seguito di un gioco che in Giappone ha spopolato. Si tratta di un simulatore di treno: attenzione, prima di storcere il naso, la bocca, le orecchie e i piedi, leggete la recensione. Ne vale la pena, parola di lupetto.



▲ **La grafica è questa: niente di speciale. Ma non avrete il tempo per ammirarla...**

PRIMA, UN PO' DI GIAPPO-CULTURA

Bisogna premettere due cose: i giapponesi si divertono in modo parecchio parecchio strano, e il treno è per loro molto importante. Per l'ultimo aspetto, il rimando è al box. Per quanto riguarda invece la particolarità dei loro passatempi, basta pensare al pachinko (una sorta di flipper verticale molto rumoroso che spara biglie il cui controllo è minimo e consente di vincere somme di denaro) o al fatto che il karaoke è la più 'esportabile' delle stranezze. In particolare, videogiochi in modo diverso dagli occidentali. Adorano i 'simulatori di pesca', giochi in cui scegliete l'esca e guardate l'acqua aspettando che il pesce abbocchi; e impazziscono per i 'simulatori di crescita', una sorta di tamagotchi molto sviluppato in cui si guida l'evoluzione di un/a fanciullo/a fino alla laurea/matrimonio/ primo lavoro. In questo quadro nasce **Densha De Go!**, un simulatore di treno.



▲ **La tipa vi spiega cosa dovete fare; darà indicazioni circa velocità e distanza.**

INTERVISTA COL TRANVIERE

Un'importante sezione di **training** vi mette in condizione di imparare a controllare i parametri che, insieme, costituiscono la struttura del gameplay. Fondamentalmente dovete tenere sotto controllo le funzioni del treno: la velocità, la frenata, il controllo sul confort dei passeggeri

(che vi costringe a evitare accelerazioni o frenate troppo brusche), la distanza dalla banchina e la puntualità, oltre alla sicurezza, suonando in prossimità degli scambi. Prima delle partenze vengono indicate le fermate da effettuare e le stazioni da saltare; inoltre, ci sono gli indicatori del tempo rimasto (che indica la puntualità) e della distanza che rimane alla prossima fermata. Il tempo in alto al centro è misura del bonus di cui possiamo godere in caso di ritardo, e scala non solo se non siamo puntuali ma anche se commettiamo qualche errore: se superiamo la velocità indicata o effettuiamo una frenata troppo brusca. Tutte queste cose rendono il gioco abbastanza stressante e quindi immersivo, perché dovete stare costantemente attenti e intervenire continuamente per controllare e correggere: non pensate che starete tutto il tempo a guardare.



▲ **Prima di partire dovete sapere quali sono le fermate da fare; infatti, non dovete toccare tutte le fermate.**

FOTO E FILMATI PER TUTTI I MANIACI FERROVIARI

La grafica è accettabile; in questo secondo capitolo, uno dei pochi miglioramenti riguarda il comparto visivo. Non è cambiato il dettaglio, ma è stato fatto un buon lavoro per variare i paesaggi che circondano i binari. Il sonoro è unico, con tutti i rumori 'ferroviari'; in particolare vi divertirrete un sacco con Cerchio, tramite il quale commanderete il fischio tipico del treno. Sono riprodotti con fedeltà i rumori sulle rotaie, con una finezza: a ogni classico 'tutun tutun, tutun tutun, tutun tutun' il vostro dual shock vibrerà! Ma quello che i veri fomentati apprezzeranno di più è la **sezione di slideshow**. Potrete guardare un binario (unità di misura indicante un numero molto grosso) di treni, godervi i tanti filmati, osservare i particolari dei mezzi; infine, c'è la possibilità di girare intorno alle riproduzioni tridimensionali dei modelli offerti. Non sottovalutate questo titolo: è in grado di offrire molto divertimento. Vi avvicinerete conquistati dall'originalità e lo giocherete perché è proprio compulsivo.



▲ **I giapponesi sono matti, pure quelli che dovrebbero essere seri. Un direttore naturale è tutto preso dal coin-op di Densha De Go!**

I treni in Giappone

Uno dei miti europei, e italiano in particolare, è quello della macchina. In Giappone, nonostante **Gran Turismo**, i numeri indicano un'altra realtà: 120 milioni di persone e solo 4 milioni di macchine vendute in un anno (un quarto della produzione). Il mezzo di trasporto per eccellenza è il treno, che consente di risolvere parecchi problemi: poca superficie, tanta gente (Tokyo e hinterland contano quasi 40 milioni di persone) e tantissimi spostamenti dalla periferia al centro. Le quattro isole di cui è composto il Giappone sono collegate dalla rete ferroviaria tramite tunnel sotterranei; lo



Seikan tunnel collega Honshu a Hokkaido ed è il più lungo del mondo, con il suo sviluppo di oltre

40 chilometri. Infine, lo **Shinkansen** (che significa 'treno-proiettile' e piotta a 270 chilometri all'ora) è l'orgoglio nazionale, considerando l'importanza che i giapponesi danno alla puntualità.

Planet Voto

84

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica **6**

Gameplay **8**

Sonoro **7**

Longevità **8**

Originalità **10**

A favore:

- Giapponesissimo al massimo
- Originale all'ennesima potenza
- Longevo e impegnativo

Contro:

- Vi piacerà davvero solo se siete maniaci dei treni
- È abbastanza ripetitivo, ma è la natura stessa del titolo a imporlo
- Perderete tempo a imparare le voci dei menu, quasi tutte in giapponese

IL SISTEMA DI CONTROLLO

Con il pad controllerete le tante funzioni del treno: con **Su e Giù** sulla croce direzionale controllate l'accelerazione, selezionando una delle otto velocità.

Con **X e Quadrato**, invece, regolate la frenata, che ha cinque livelli di intensità. Con **Triangolo** effettuate una frenata veloce, che di colpo azzererà la velocità e tirerà il freno al massimo.

Con **Cerchio** suonerete: lo userete fino a

diventare sordi.

I controller alternativi, progettati esclusivamente per "train simulations", sono tanti. La Hori, per esempio, ha prodotto un pad in edizione limitata a 5000 pezzi.

▲ **Quando ci si mettono, i giapponesi sono dei fenomeni, capaci persino di inventarsi i controller dedicati per giocare a Densha De Go! Non c'è limite all'indecenza...**



CLASSIC G-Police

DI CHRISTIAN PETTINI

Avete presente 'Blade Runner'? Ricordate le sequenze in cui Deckard sfrecciava con il suo mezzo tra i futuristici edifici della Los Angeles del 2019? Preparatevi a rivivere quei momenti... da protagonisti!

**Fattore
convenienza**

89

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica **8**

Gameplay **8**

Sonoro **8**

Longevità **7**

Originalità **9**

A favore:

- Coinvolgente al massimo
- Grafica del gioco e dei filmati davvero strepitosa
- L'ambientazione è il massimo
- La trama è degna di un film

Contro:

- Difficile oltre ogni umana capacità
- La voce femminile fuori campo appartiene a un cadavere

CHEATS

SCUDI ILLIMITATI: andate nella schermata di mission briefing e tenete premuti insieme L1, R2 e Quadrato, poi premete Sinistra.

TUTTE LE ARMI E MUNIZIONI INFINITE: nella schermata delle armi che appare prima dell'inizio di ogni missione, tenete premuti insieme L1, L2, R1, R2, Cerchio, Triangolo, Quadrato e premete Sinistra.

MISSIONI SEGRETE: scrivete "pantalon" nella schermata delle password, poi uscite ed entrate nel menu per l'allenamento. Alla fine della lista troverete le sei missioni segrete!

SIRENA: scrivete "woowoo" nella schermata delle password per ottenere la sirena.

MACCHINE IMPAZZITE: scrivete "benihill" nella schermata delle password, e le vetture che vedete dall'alto impazziranno!

TUTTI I SEGRETI: scrivete "alsecret" nella schermata delle password per ottenere tutti i segreti disponibili nel gioco.



La struttura di questo prodotto comporta che la definizione di "gioco" vada un po' stretta. Si tratta di un'esperienza: la grande quantità di filmati, tutti di qualità su-per-la-ti-va, aiutano il giocatore a calarsi nei panni del personaggio. SUA sorella diventerà VOSTRA sorella, la SUA missione è la VOSTRA missione. Per tacer delle SUE simpatie e delle SUE antipatie che saranno... beh, avete capito. Inoltre, lo sviluppo della trama contribuirà a prendervi oltre ogni limite. Il coinvolgimento è sicuramente l'elemento che risalta di più, anche considerando le fasi di gioco, con i messaggi sempre appropriati, con la grafica



Il gioco è ambientato su Callisto, e le città sono rinchiusi nella cupola che potete vedere a destra.

spaziale (non nel senso di "ambientata nello spazio") e gli effetti di luce emozionanti... L'arrivo delle pattuglie di terra nella prima missione, per esempio, è davvero da brividi. Non da meno è addentrarsi nella città e sfrecciare tra edifici dal design spettacolare.

PROGRAMMATORI O SCENEGGIATORI?

Insomma, **G-Police** potrebbe essere inserito nel filone dei "film interattivi", iniziati con **Wing Commander III** e consentiti dalla capacità di stoccaggio dati del supporto ottico. In questo genere di titoli viene raccontata una storia tramite alcune



La visuale soggettiva consente di mirare meglio i bersagli.

sequenze in FMV, inframmezzate da sezioni di gioco il cui esito permette al racconto di avanzare. Come i due Wing Commander della Origin e anche similmente ai due **Colony Wars** (anche questi di Psygnosis), i "film interattivi" su PlayStation, **G-Police** ha un'ambientazione spaziale; in particolare, pur ambientato nel futuro e non sulla Terra, il teatro del presente titolo è una città e non lo spazio aperto. La trama è chiarita nella (splendida) sequenza



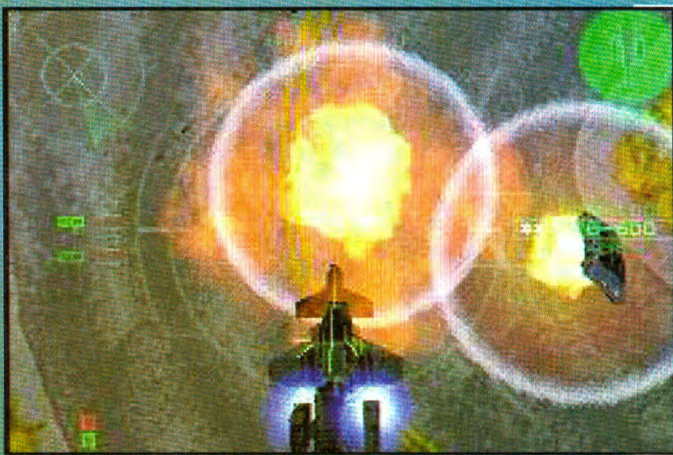
Questa ingestibile visuale mostra la spettacolarità dell'ambiente di gioco: una città del futuro in perfetto Blade Runner-style.

introduttiva; vi si racconta che una grande guerra tra mega corporazioni per il controllo delle risorse dei pianeti del sistema solare ha esautorato il governo terrestre. L'unica autorità di quest'ultimo è costituita dalla **Government Police**, un esercito poco

organizzato che recluta i reduci della guerra; tra i membri anche una ragazza, morta in azione secondo le fonti ufficiali della **G-Police**. Uccisa volontariamente perché stava indagando sulle malefatte delle corporazioni, secondo suo fratello: voi.



Abbiamo selezionato il nemico. Inseguiamolo e scarichiamogli addosso tutto il nostro arsenale!



▲ Queste immagini testimoniano la spettacolarità di G-Police. Le esplosioni sono enormi, e gli effetti di luce che le accompagnano sono davvero spettacolari.

8 GIUGNO 2089: VIENE ISTITUITA LA GOVERNMENT POLICE

Durante le fasi di gioco controllate un **elicottero futuristico** che è perfettamente adeguato ai compiti che vi verranno affidati. Di volta in volta lo scopo della missione varia; ci sono missioni di scorta, di intercettazione, di inseguimento e così via. Tutte le missioni hanno obiettivi multipli e molto spesso, mentre siete sul campo, dalla base vi verranno affidati compiti supplementari da eseguire prioritariamente. La trama è degna di un film di fantascienza di alto livello; sarebbe bello poter skippare le fasi del gioco e gustarsi i filmati



▲ In quel container ci sono armi illegali: pattugliamolo fino all'arrivo dei rinforzi. Le missioni sono molto varie tra loro.



▲ Speriamo che quel missile raggiunga il bersaglio. Guardate quanto sono dettagliati i palazzi circostanti!

per seguire lo svolgimento della narrazione. Ovviamente, la longevità impone di inserire alcune missioni solo per allungare l'impegno proposto, ma questo non muta la trama, che scorre tra colpi di scena e drammatiche rivelazioni. L'intensità delle sequenze è assoluta, e verrete totalmente catturati dagli eventi, sentendovi davvero un membro della G-Police.

POLIZIOTTI DEL FUTURO

La giocabilità è davvero buona: il joypad consente di controllare adeguatamente le funzioni dell'**Havoc**. Se potete disporre di un controller analogico, potrete guidare il

mezzo con più agio; peraltro, è presente una sezione di training che consigliamo di utilizzare, perché consentirà di familiarizzare con l'Havoc e le sue numerose armi grazie a simulazioni di missioni aventi difficoltà crescente. Grazie ai tasti del pad, che vengono usati tutti, potete decidere l'altezza e la velocità, selezionare l'arma e sparare, oppure selezionare un obiettivo. Quest'ultima funzione, attivabile dal tasto **R1**, è molto utile. Infatti possiamo "targettare" un obiettivo e seguirlo; ma in realtà, oltre a questa funzione fondamentale, con il tasto R1 possiamo ottenere molte cose. Molti oggetti, non solo mezzi, sono selezionabili, e una volta "lockati" basta aspettare un po' per ottenere le informazioni. Così, selezionando un veicolo possiamo sapere se si tratta di un mezzo civile oppure di un nemico. Ma sono selezionabili anche gli elementi immobili, come edifici o container: la pressione del tasto che comanda la funzione ci rivelerà la natura e il contenuto dell'oggetto selezionato, e questo sarà molto utile durante le fasi di indagine.

JACK SLATER

Passando al capitolo sulla longevità, affrontiamo anche quello che, secondo chi scrive, è l'unico difetto del gioco. Le **33 missioni**, tutte diverse e appassionanti, non sono né tante né poche; la loro lunghezza è adeguata e il gioco, se scorresse liscio, durerebbe il giusto. Purtroppo le missioni sono troppo difficili e questo, pur aumentando la longevità, scoraggerà i giocatori meno determinati. Inoltre il livello di difficoltà è calibrato male e, dopo le prime partite, non procederete più a meno che non siate dei veri draghi, veloci e infallibili. Inoltre, considerate che il gioco ha una struttura fissa; alcuni "film interattivi" proseguono anche qualora la missione abbia avuto un esito negativo e la trama procede in un senso piuttosto che in un altro. **G-Police**, invece, prosegue solo se riuscite a superare le missioni, e vi troverete a ripeterle per fantasilardi di volte. Quindi, preparatevi bene: imparate a pilotare a occhi

GLI ALTRI CAMPIONI PSYGNOSIS

La Psygnosis è stata la prima software house europea a sviluppare prodotti per PlayStation, in virtù di un accordo siglato con la Sony stessa. All'arrivo delle console PAL, si resero subito disponibili sul mercato due giochi destinati a diventare delle autentiche pietre miliari: **Destruction Derby**, un gioco di guida particolare, in cui vince chi fa più danni alle macchine avversarie, tecnicamente perfettibile ma divertentissimo; **Wipeout**, un titolo di guida ambientato nel futuro, in cui controllate veloci astronavi che corrono lungo contorti tracciati futuristici ricchi di salti e curve paraboliche.

Ecco un elenco degli altri titoli Psygnosis degni di essere ricordati: **Destruction Derby 2** ha enfatizzato la spettacolarità degli scontri (con pezzi di macchine che volano dappertutto), aggiungendo uno stile di guida più tecnico.

Wipeout 2097 ha eliminato i difetti del primo, a livello grafico (peraltro W2097 è tuttora un modello di definizione e fluidità) e di giocabilità, perfezionando il sistema di controllo, davvero vicino alla perfezione per immediatezza e sensibilità.

Colony Wars 1 e 2; due giochi molto vicini a G-Police, per l'ambientazione e la struttura da film interattivo. Si segnalano per la grafica in alta risoluzione e alcuni tra i migliori effetti di luce mai visti in un videogioco. Buono il sistema di controllo, ottimo il sonoro, eccellente l'epicità degli scontri con le grandi astronavi.

Formula 1 e Formula 1 '97. I primi simulatori di guida che "simulavano" per davvero il comportamento delle vetture, superando l'impostazione arcade tipica dei titoli dell'epoca. Purtroppo è uscito un terzo capitolo, sul quale è meglio stendere un velo pietoso...



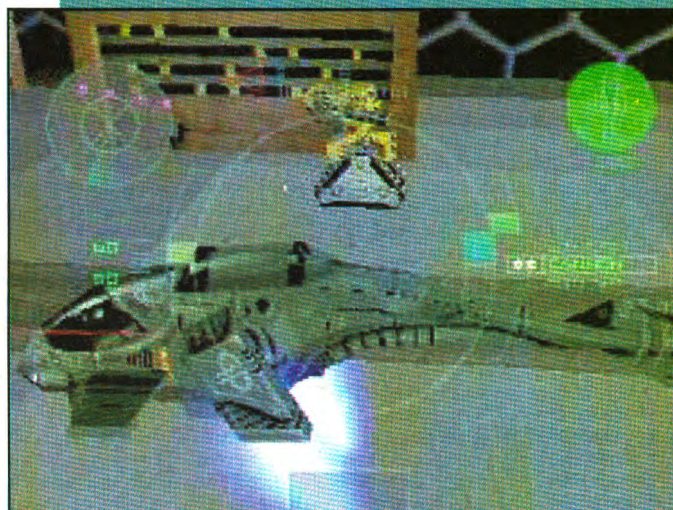
▲ Le esplosioni illuminano a giorno strada, edifici e veicoli nei paraggi.

chiusi l'Havoc e ad abbattere i nemici con pochi colpi. Ovviamente potete sempre affidarvi alle cheat, il cui ricorso



▲ I due dischi del radar rappresentano il suolo e l'altezza dell'Havoc.

sarebbe giustificato dall'andare avanti per scoprire cosa è successo davvero a VOSTRA sorella.



▲ Il nostro mezzo in tutta la sua bellezza. In realtà, l'Havoc è un mezzo poco potente e tecnologicamente arretrato. Le disponibilità economiche della G-Police, infatti, sono modeste.

Spacestation e Dual

SPACESTATION



cco trovato il regalo per la festa della mamma... anche se un po' in ritardo! Con la Spacestation, infatti, non dovrete temere più, al ritorno da scuola, di trovare tutti i vostri giochi nel cestino e la vostra amata PSX nel forno. Vostra madre non si lamenterà più di "tutti quei fili! Poi vicino al letto! Ma non prendi la scossa?", senza immaginare che sarebbe più facile prendere la scossa da un orologio da polso... Finalmente un oggetto utile,



soprattutto per chi possiede un televisore piccolino, l'immagine qui sotto dovrebbe già avervi chiarito di cosa si tratta: un contenitore ergonomico per la vostra PlayStation. E non solo: benché ognuno possa essersi attrezzato da solo per una cosa del genere, magari lavorando di fantasia e di seghetto, uno dei crucci più grandi del giocatore e del suo padrone di casa sono i cavi dei joypad. Che uno non sa mai come arrotolarli, dove metterli, come riporli per evitare che



L'ALLEGRA FAMIGLIA BOJUNGLES

Dopo un lungo e travagliato viaggio per giungere ai training grounds (campi d'addestramento, ma in questo caso campi di prova) della Val d'Aosta, l'Allegra Famiglia Bojangles estrae dalla scatola, non senza perplessità, questo arnese. All'interno si trova, oltre alla Spacestation vera e propria, un rack per contenere i CD della PSX. Alcune minacciose sicure rendono difficoltoso il montaggio: decidiamo di trascurare il rack e tenerlo in caldo per dopo, per dedicarci anima e core all'oggetto in questione. A una prima analisi sembra piuttosto leggera: difficile credere che possa sostenere il peso di un televisore, benché piccolo. Aprendo il cassetto che funge da vano, mi accorgo però che all'interno, messe di traverso, ci sono due sbarre d'acciaio che dovrebbero reggere il peso. Purtroppo è una cosa che va verificata col tempo: solo lasciando diversi mesi la Spacestation sotto il televisore e continuando ad aprire e chiudere il cassetto se ne potrebbe provare la resistenza. Non fidandomi del peso del televisore di Villa Bojangles, preferisco appoggiare il contenitore a lato del televisore, sopra il videoregistratore. Sarebbe un grave errore tentare di metterlo SOPRA al televisore, visto che i

cavi dei joypad intralcerrebbero la visuale. Inserita la PSX senza cavi, faccio passare i suddetti dietro la Spacestation e li collego: un ottimo metodo per evitare che si aggroviglino con quelli degli altri device (TV e VCR). Inseriti i joypad, provo subito a utilizzare il bordo pieghevole del cassetto per riporre i joypad stessi. Quello che emerge subito è che con i cavi dei joypad c'è MOLTO poco da fare: per farli stare nel vano, che pure è costruito su misura per quei cavi, si fa un po' fatica. A un primo utilizzo sembra poco pratico, ma una volta 'presa la misura' di come arrotolarli e infilarli nell'apposito vano, appoggiarci sopra il joypad e chiudere il cassetto è tutt'uno. Ora la 'scatola' ha proprio un bell'aspetto: nera, discreta, nessuno direbbe che contiene un attrezzo così potente da soggiogare milioni di persone nel mondo! Secondo inconveniente: essendo il cassetto a incastro, estrarlo con una mano senza che alcun peso blocchi la Spacestation porta a tirarsi appresso tutto l'armamentario: è cosa da niente, me ne rendo conto; mi rendo anche conto che la posizione scelta non è esattamente quella per la quale è stata progettata, ma non tutti hanno televisori da 14".



prendano tutte quelle pieghe antiestetiche... Quante volte ci avete preso dentro? Quante volte vi è caduta la PSX perché siete inciampati in un filo? La soluzione è a portata di mano: Spacestation è il nome, Salvaspazio è il cognome. Anche se ho l'impressione di non aver coniato un neologismo...

NESSUN VINCOLO

Durante il gioco, visto che il cavo rimane libero da incastri o prese, la Spacestation non rappresenta un vincolo che costringe il giocatore a fare più attenzione di prima nel muovere il joypad (es. per passarlo). La console esce sul piatto del carrello quel tanto che basta per aprire il coperchio e cambiare i giochi. In ultima analisi, un buon prodotto. Ma c'è sempre un MA. L'unica cosa che si può ribattere a questo prodotto, oltre al prezzo, è che tarpa la fantasia del giocatore: molti di voi avranno trovato le sistemazioni più svariate dove allocare la Dea Grigia; molti le staranno ancora cercando e la Spacestation vi mette al sicuro dai rischi di prima, sempre che abbiate lo spazio giusto dove metterla. Il fatto è che la necessità aguzza

l'ingegno, quindi una soluzione originale e fantasiosa che sta per essere partorita da un accanito giocatore non vedrà mai la luce. E inoltre: sarebbe bello poter vedere le centinaia di posizioni che hanno le PSX nelle vostre case. Una galleria di postazioni di gioco, una galleria di personalità che emergono attraverso la migliore sistemazione che l'ambiente circostante consente. Un po' un test psicologico, se vogliamo: quando andate a casa di un amico, salvo rari casi, nessuno ha la Play sistemata come voi. Ci si confronta, si scambiano idee, si cambia posizione, sempre e comunque alla ricerca del meglio. La Spacestation risolve questi problemi, ma vi priva di quella varia umanità di cui siete testimoni ogni volta che giocate... 'in trasferta'.

Kick: a ognuno il suo

3D DUALKICK

Sono sempre piuttosto scettico nei confronti di joypad dal design troppo innovativo o futurista; non sono mai riuscito a trovare qualcosa di veramente interessante e valido. Sarà per questioni di abitudine, ma mi trovo sempre meglio con il classico Dual Shock Sony anche se, a dir la verità, il top l'ho raggiunto con l'Analog controller della Sony, quello uguale

ANALOGICO O DIGITALE?

Come tutti i joypad dell'ultima generazione, anche il Dualkick può essere impostato con funzioni analogiche o digitali. La semplice pressione del tasto apposito accenderà un led che informa il giocatore sulla modalità di utilizzo corrente. In modalità digitale, dovrete usare la ruota direzionale per muovervi, ma non è un'esperienza che vi piacerà. È molto più alta (di spessore) rispetto a tutti i pad direzionali che ho provato: questo si

appoggiare il pollice (piccoli, scomodi e un po' dolorosi dopo un uso prolungato) fino ad arrivare al meccanismo vero e proprio, poco reattivo e altamente impreciso. Purtroppo, da questo punto di vista proprio non ci siamo. I quattro mitici pulsanti sono un po' più duri del normale e questo (forse) è indice di maggior resistenza.

Ma passiamo a quello che proprio potevano risparmiarsi: i pulsanti turbo e slow motion. Il primo, dall'utilizzo a me ancora ignoto, dovrebbe accelerare la velocità di qualcosa: ancora non so se del gioco o, presumo, del pulsante di fuoco. La funzione turbo è programmabile attraverso la semplice pressione del suddetto pulsante e di quello che volete adibire a turbo. Provandolo con uno sparatutto a scorrimento (Assault), pensavo che questo pulsante incrementasse il rateo di fuoco; ma invece, alla pressione del pulsante, il personaggio ha cominciato a girare su se stesso lampeggiando come un ossesso. Tralasciamo che è meglio... Ho provato l'altra funzione 'speciale', con molti timori che alla fine si sono rivelati giustificati: questa funzione dovrebbe rallentare, anche se non ho idea di come sia fisicamente possibile, tutto l'andamento del gioco. Ho provato Streak, corsa di hoverboard, ho riprovato con Assault, ho provato con Street Sk8er: il risultato è stato sempre quello del gioco che entra ed esce dalla pausa come se qualcuno premesse furiosamente il pulsante start! Risultato: totale incompatibilità delle 'funzioni speciali' con i giochi citati, un altro paio che ho provato e, con tutta probabilità, la totalità dei giochi PSX. Se non vi interessano queste funzioni, se avete soldi che vi avanzano, se volete un'impugnatura originale e se non avete niente di meglio da fare, il 3D Dualkick è qui per voi. Ma NON È il mio joypad preferito. Ho detto.

tradurrebbe in una risposta più immediata (più alto = più leva = più reattività), se non fosse per la pessima realizzazione della ruota stessa. A cominciare dal materiale plastico (scivoloso), proseguendo sugli svassi per

al Dual Shock che però non vibrava uscito qualche tempo prima: aveva l'impugnatura molto più lunga, e le leve analogiche avevano un comodo svasso per il pollice. Comunque sia, ogni volta che provo un joypad nuovo devo necessariamente paragonarlo al mio "top joypad" personale per trarne un giudizio. Come in passato, anche questa volta il risultato è uguale: il 3D Dualkick non riesce a vincere contro il Dual Shock della Sony, pur avendo qualche caratteristica interessante. Vediamo quale.

CI VUOLE ESERCIZIO

Le dimensioni del Dualkick sono un po' più grandi rispetto a quelle di un normale joypad: in particolare, la parte superiore dove trovano spazio diversi bottoni e due led luminosi. A sinistra c'è il pad direzionale: non quattro pulsanti come al solito, ma una ruota direzionale, come quella del SEGA per intenderci; a destra, i quattro mitici pulsanti. Sono presenti anche i due stick analogici e i quattro tasti L ed R: questi non sono tutti sulla parte frontale, come siamo abituati a vedere. Quelli in basso sono posizionati al termine dell'impugnatura e hanno forma a L; in questo modo si trovano esattamente dove vanno a

posizionarsi naturalmente i medi delle mani impugnando il pad. Se invece dei medi provate a posizionarci gli indici, vi sembrerà quasi di tenere in mano qualcosa che assomiglia a una pistola. Ovviamente, in questo modo non potrete più premere (contemporaneamente o velocemente) L1 e R1, quindi dovrete abituarvi a "sparare" con i medi. Sempre ammesso che R2 e L2 servano nel gioco dove utilizzate il Dualkick. All'interno dell'impugnatura trova alloggio il twin motor che emula le prestazioni del Dual Shock, purtroppo non in maniera altrettanto convincente: sembra che da un momento all'altro ti si stia per smontare tra le mani!

PLANET Cheat

Ogni mese "Planet Cheat" cercherà di soddisfare le vostre richieste, di correre in vostro aiuto quando non sapete più dove sbattere la testa per andare avanti con un gioco. Mandateci le vostre richieste via E-Mail o fax. Faremo il possibile per accontentarvi!

BIG AIR

Per ottenere tutti i personaggi e aprire tutti i percorsi: entrate nella schermata del test audio e fate suonare il pezzo dei Blink 182, Dammit. Selezionate poi il pezzo Untitled, sempre dei Blink 182. Andate ora nella schermata di selezione dei personaggi e tenete premuti Quadrato, Triangolo,



cerchio e X. Se avete eseguito tutto correttamente, dovrebbe apparire la scritta Blink 182 Rocks.

CARDINAL SYN

Personaggi nascosti: inserite questi codici durante la schermata del titolo quando appare la scritta: "Press Start".

Kron: Su, Giù, Su, Giù, Triangolo, Sinistra, Destra, Sinistra, Destra, Cerchio, R1, R2

Bimorphia: Destra, Destra, Destra, Giù, Quadrato



Juni: Su, Sinistra, Sinistra, Su, Quadrato

Khan: Su, Su, Giù, Giù, Triangolo

Moloch: Su, Destra, Giù, Destra, Quadrato

Mongwan: Giù, Giù, Giù, Su, Triangolo

Redempter: Su, Giù, Sinistra, Destra, Cerchio

Stygian: Sinistra, Destra, Sinistra, Destra, Triangolo

Vodu: Sinistra, Sinistra, Sinistra, Su, Cerchio

DIABLO

Soldi e oggetti a volontà: iniziate una partita a due e caricate due personaggi. Trasferite tutto a un personaggio: oro ed equipaggiamenti vari. Salvate il personaggio e ricominciate una partita. Ora non vi resta che vendere tutto per ottenere un bel mucchietto di denaro.



Continuate così fino a ottenere un numero sufficiente di soldi.

FIFA 99

Non perdere mai: se volete far vincere tutte le partite alla vostra squadra del cuore, selezionatela e scendete in campo. Se state perdendo, o comunque se gli avversari vi mettono sotto pressione, mettete in pausa e raggiungete la schermata di selezione della squadra da controllare. Quindi,



cambiate squadra e fatevi un mucchio di autogol. Prima della fine della partita ricordatevi di riselectare la vostra squadra. In questo modo potete far vincere la Champions League alla **Procaccolese**: un bel risultato, riservato però a chi ha la pelliccia nello stomaco.

Giocare con Atlanta: vincere la Champions Cup con il Brasile giocando al livello di difficoltà PRO.

FISHERMAN'S BAIT

Catturare pesci grossi: nella schermata di selezione dell'esca premete Triangolo, Cerchio, Quadrato, X, R1 e R2.

Aprire il Lago di Concave Dam: giocate per oltre cinquanta volte. Per controllare il numero di partite fatte, guardate l'icona nella memory card.



LIBERO GRANDE

Ecco come ottenere altri calciatori da impersonare in questo avvincente calcio in prima persona:

Gregorio Zonaras: finire la modalità arcade a difficoltà normale.

Arnold Lang: fare più di 8.000 punti in



modalità Challenge 9.

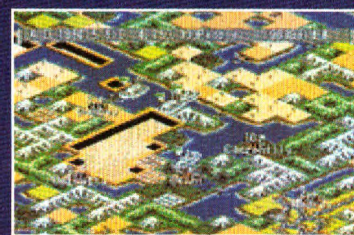
Roland, Edgard Cailaux, Powel Gardner o Gerald Wells: vincere la coppa internazionale con tutte le squadre a difficoltà normale.

Ruprecht Va: scoprire le ultime tre opzioni nella modalità Challenge 9.

David Magellan: fare più di 1.150 in modalità Challenge 9 in qualunque livello di difficoltà.

CIVILIZATION II

Tanti tanti soldi: Inserire " CasH" al posto del nome di una città tenendo premuto R1 mentre si scrive la H maiuscola. Dovreste entrare in possesso di una quantità spropositata di danaro.



LIVE WIRE

Selezione del livello: mentre siete nella schermata di selezione del livello, tenete premuto Triangolo e premete Sinistra, Giù, Su, Destra e Sinistra.



Premete Su e Giù per scegliere un nuovo livello su qualsiasi mondo.

NFL XTREME

Nella schermata per creare un giocatore, inserite i seguenti codici al posto del nome:

LAMEBOY LENNY per vedere le animazioni al contrario

MONKEY MICKEY per ottenere giocatori



con braccia da scimmia **COINHEAD COREY** per avere una testa da padella

GEORGE GIRAFFE per avere un collo

lungo quanto quello di una giraffa **BIGHEAD BOBBY** per avere dei testoni a palla

SHRIMPY SEAN per braccia piccolissime

BIG BEN per giocare con una squadra di giganti

TINY TOM per giocatori sottili.

PUMA STREET SOCCER

Per ottenere le opzioni segrete bisogna premere i seguenti tasti nella schermata principale (quella con il titolo):

1) L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, R1 per ottenere il PUMA SPORTS GARDEN, l'ambientazione segreta.

2) L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, L1 per ottenere tutte le superstar disponibili nel gioco.

3) L1, X, X, Triangolo, X, X, Triangolo, X per ottenere le squadre segrete disponibili nel gioco.

Qualche suggerimento:

1. E' vero che nel calcetto si gioca molto con il pallone a terra e lo si tiene di norma basso, ma provate a tagliare il campo in diagonale con dei lunghi cross



(badando bene a dosarli in maniera tale da mantenere la sfera in campo). I giocatori della vostra squadra si disponranno sul campo in maniera tale da colpire il pallone al volo con spettacolari colpi di testa o rovesciate - sempre che gli agguerriti difensori non li anticipino! 2. Per avere più possibilità di "bucare" i forti portieri avversari, cercate di conquistare le loro ribattute: se riuscirete a mettere il pallone nello specchio con l'estremo difensore avversario a terra, avrete la quasi matematica certezza di segnare

3. Melina: siete in vantaggio e avete poca voglia di rischiare? Scegliete la strategia FAST BREAK oppure BRAIN-CA e passate il pallone tra i giocatori che stazionano nella vostra metà campo, quindi attendete il momento buono (ossia quando si apre un corridoio di passaggio) per lanciare il contropiede. Funziona!

4. Modalità multi-player: sfruttate molto i rimbalzi sul muro! Questo accorgimento, che è comunque prezioso anche contro i giocatori controllati dal computer, si rivela spesso letale contro gli avversari umani che sovente dimenticano di coprire il possibile passaggio di sponda.

ROLLCAGE

Password: allo schermo delle password inserite i codici:

HHMPNEED per sbloccare tutte le piste del livello di difficoltà "expert", le vetture bonus, il Mega Time Trial, il Mirror mode e tutte le modalità Deathmatch.

EEFNIEBA per sbloccare tutte le piste relative al livello di difficoltà Easy.

EEFPHMBC per sbloccare tutte le piste del livello di difficoltà Hard.

HEMPCMDB per sbloccare tutte le piste del livello di difficoltà Expert.

AIRHORNS per attivare il clacson. Durante il gioco, premete Select per usarlo.

BESTLAPS per far apparire, nella schermata dei risultati, i tempi migliori del team di sviluppo.

MAXCHEAT. Sebbene dia un messaggio di



"invalid password", attiverete tutti i cheat: tutte le leghe, il Mirror Mode, il Mega Time Trials e quant'altro.

Tips: Per sbloccare la modalità Deathmatch, dovete terminare al primo posto in tutte le competizioni in una lega qualunque. Per sbloccare il Mirror Mode, dovete terminare al primo posto in tutte le competizioni in TUTTE le leghe.

X GAMES PRO BOARDER

Digitate nella schermata dei codici le seguenti successioni di tasti:

Modalità circuito: X, Cerchio, X, Triangolo, Triangolo, Quadrato.

Modalità circuito e Ollie B., il rider segreto: Triangolo, X, Quadrato, X, Triangolo, Cerchio.



RIDGE RACER R4

In questo gioco ci sono un sacco di macchine. La struttura della modalità Grand Prix, che vi consente di vincere 316 vetture, è questa: esistono quattro team e quattro costruttori. Ci sono venti modelli base, ma adattandoli a ogni team diventano ottanta e, se considerate che ognuno dei quattro team può ricorrere ai quattro costruttori, il numero delle vetture a disposizione sale a 320.

Le gare si articolano su otto prove divise in tre: due corse, due corse e infine quattro corse. Nelle prime due corse,

continuate la competizione se arrivate terzi, secondi o primi. Nel secondo set di corse, andate avanti arrivando secondi oppure primi. Nell'ultima parte, proseguite la modalità arrivando primi. Vincete nuove vetture solo raggiungendo differenti risultati durante le prove.

Ovviamente, meglio vi classificate e migliore è la vettura che avrete a disposizione.

Lo schema evidenzia i risultati che dovete ottenere nelle varie gare per ottenere, alla fine, tutte le macchine:

PRIMI DUE GP

Primo e primo

Primo e secondo

Secondo e secondo

Secondo e secondo

Terzo e terzo

Terzo e terzo

Terzo e terzo

TERZO E QUARTO STAGE

Primo e primo

Primo e primo

Primo e primo

Secondo e secondo

Primo e primo

Primo e secondo

Secondo e secondo

ULTIME QUATTRO PISTE

Sempre e comunque primo

Sempre e comunque primo

Sempre e comunque primo

Sempre e comunque primo

Sempre e comunque primo

Sempre e comunque primo

Sempre e comunque primo

Considerando che le macchine sono numerate da uno a venti, per le sedici combinazioni team/produttore barrate con una X le caselle corrispondenti per tenere a mente le macchine che vi mancano:

ASSOLUTO

RTS	MMM	PRC	DRT
1 11	1 11	1 11	1 11
2 12	2 12	2 12	2 12
3 13	3 13	3 13	3 13
4 14	4 14	4 14	4 14
5 15	5 15	5 15	5 15
6 16	6 16	6 16	6 16
7 17	7 17	7 17	7 17
8 18	8 18	8 18	8 18
9 19	9 19	9 19	9 19
10 20	10 20	10 20	10 20

LIZARD

RTS	MMM	PRC	DRT
1 11	1 11	1 11	1 11
2 12	2 12	2 12	2 12
3 13	3 13	3 13	3 13
4 14	4 14	4 14	4 14
5 15	5 15	5 15	5 15
6 16	6 16	6 16	6 16
7 17	7 17	7 17	7 17
8 18	8 18	8 18	8 18
9 19	9 19	9 19	9 19
10 20	10 20	10 20	10 20

AGE SOLO

RTS	MMM	PRC	DRT
1 11	1 11	1 11	1 11
2 12	2 12	2 12	2 12
3 13	3 13	3 13	3 13
4 14	4 14	4 14	4 14
5 15	5 15	5 15	5 15
6 16	6 16	6 16	6 16
7 17	7 17	7 17	7 17
8 18	8 18	8 18	8 18
9 19	9 19	9 19	9 19
10 20	10 20	10 20	10 20

TERRAZI

RTS	MMM	PRC	DRT
1 11	1 11	1 11	1 11
2 12	2 12	2 12	2 12
3 13	3 13	3 13	3 13
4 14	4 14	4 14	4 14
5 15	5 15	5 15	5 15
6 16	6 16	6 16	6 16
7 17	7 17	7 17	7 17
8 18	8 18	8 18	8 18
9 19	9 19	9 19	9 19
10 20	10 20	10 20	10 20



Le due tabelle riportate sono copyright Mauro Tedeschi

Se completate con successo una stagione, potrete accedere all'"Extra Mode". Correrete con le auto che avete nel garage; in questa modalità, la vittoria con i quattro team vi permetterà di vincere altri bolidi. Si tratta dell'automobile n.20, che non potrete vincere nella modalità Grand Prix e che completa il quadro delle macchine a disposizione. Nello schema è segnata la casella, che riempirete dopo aver concluso positivamente questa modalità. Per confrontare in modo meno immediato i risultati, comunque, potete sempre scegliere il team, il costruttore e verificare quante macchine avete conquistato delle 20 disponibili.

DI LUCIO PROSPERI

Silent Hill

Se siete rimasti intrappolati tra gli orrori e le fitte nebbie della splendida avventura horror targata Konami, ecco quello che fa per voi: una bella soluzione, passo dopo passo, per uscire per sempre dall'incubo di Silent Hill.

Il gioco comincia con il vostro risveglio all'interno di un'auto incidentata; da qui parte la vostra ricerca di Cheryl... e cominciano i vostri incubi. Andate in fondo al vialetto e attraversate il cancello con scritto "beware of dog"; quindi andate giù lungo il sentiero adiacente, fino a un altro cancello. Continuate giù per l'altro vialetto: qui dovrete vedere una sedia a rotelle rotta; dopo questa andate nella strada senza uscita dove assisterete alla nascita di una creatura orribile, che vi salterà addosso. Dopo esservi risvegliati, aver assistito alla scena con Cybil e preso la pistola, sarete liberi di girovagare per il locale; sull'angolo vicino al bar ci sono un po' di cose interessanti, tra cui la mappa. Quindi, dirigetevi dall'altra parte e prendete il coltello da cucina; dopo aver preso tutto, estraete la pistola e andate verso la porta, uccidete il mostro volante e prendete la radio portatile che vi segnerà l'avvicinarsi dei nemici, poi uscite. In strada, guardate la mappa e dirigetevi al negozio attraverso Bachman Street (su una panca sul lato destro, vicino al locale, ci sono le munizioni); sul lato dell'edificio c'è una porta socchiusa: entrate e troverete vari bonus. Preso tutto il necessario, risalite la Bachman stando sul lato sinistro e correte fino all'auto che avete distrutto (al cui interno c'è un altro health drink). A questo punto riprendete il sentiero che avete già fatto all'inizio, ripercorrendo la stessa strada scendete lungo il vialetto, raccogliete i proiettili e guardate il foglio per terra. Fatto questo, tornate indietro sulla strada principale.

SULLA STRADA PER LA SCUOLA

Andate verso ovest, giù per Finney Street, fino a raggiungere l'incrocio con Levin Street: prendetela fino a Matheson Street e qui andate a sinistra, fino ad arrivare a un profondo baratro, sul cui ciglio giacciono dei fogli da raccogliere.

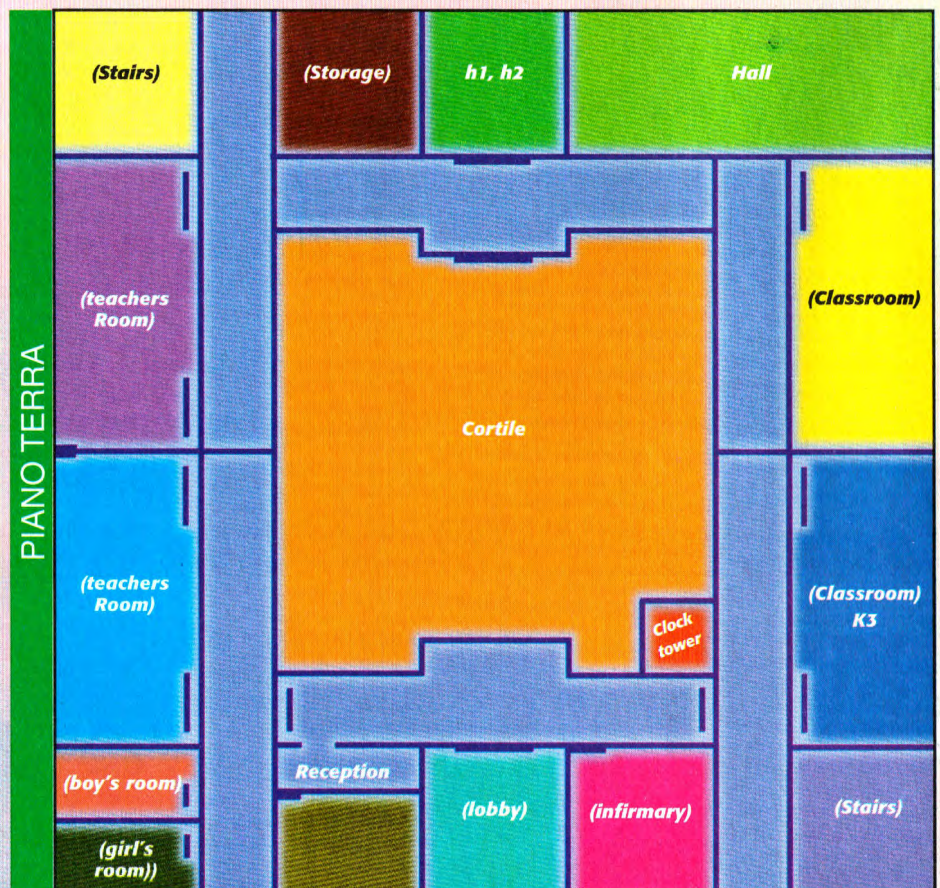
Risalite Levin Street, sulla sinistra, fino alla quinta casa con un portico; cercate la casetta del cane, al cui interno si trova la chiave. Quindi andate verso la porta della casa più vicina e apritela; entrati, troverete un aid kit sul tavolo, poi scendete lungo il corridoio.

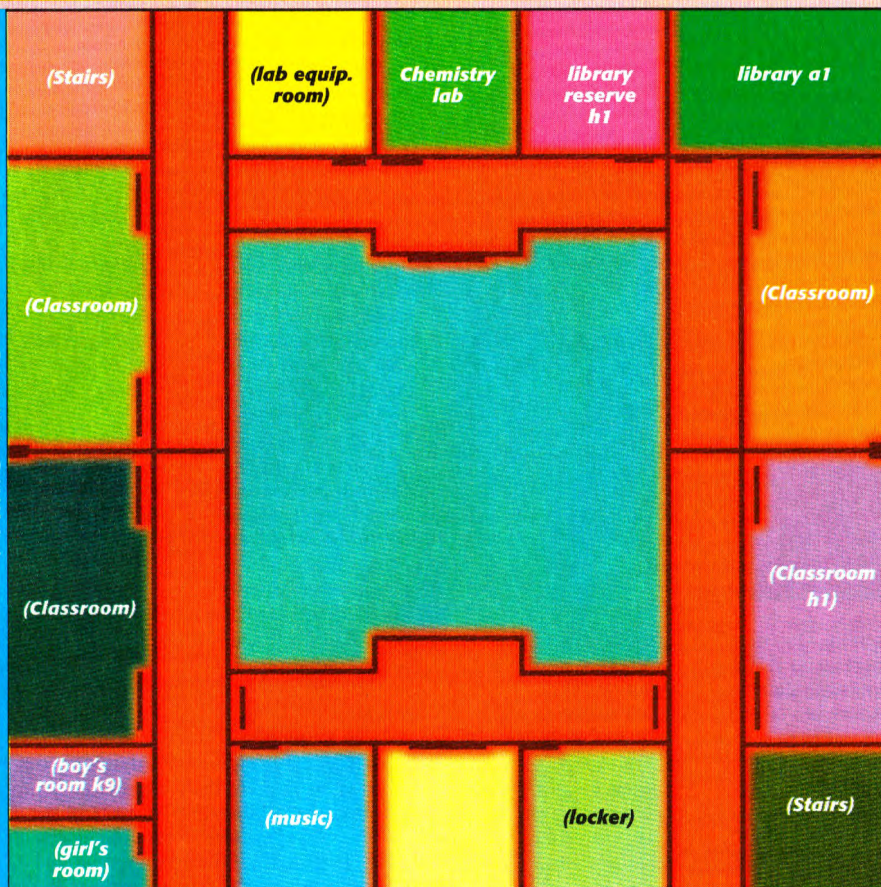
La porta sulla destra è chiusa, perciò proseguite fino in fondo; in questa stanza ci sono un save point e delle munizioni.

Entrate nella cucina e prendete il bonus sul fornello, andate a sinistra verso la porta che



risulterà chiusa con ben tre lucchetti! Prima di uscire, però, esaminate la mappa a sinistra sul muro e copiatene le informazioni sulla vostra. Uscite, poi, dalla porta principale, su Levin Street. Risalite la Levin, quindi a destra in Finney Street, fino a raggiungere la discesa,





farà trovare un aid kit. Continuate poi fino a raggiungere Levin Street e andate a sud; nell'ultima casa sulla sinistra, su questa via, c'è un bonus vicino alla porta. Da qui tornate alla casa con la cuccia del cane, che adesso dovrebbe essere segnata con un punto rosso sulla vostra mappa.

Entrate e andate direttamente alla porta chiusa con i lucchetti, apritela e uscite, assistete alla piccola scena, quindi andate verso il tavolo e la sedia e prendete gli health drinks; poi uscite dalla porta del recinto e vi troverete in un vicolo.

Percorretelo verso nord, fino a Finney Street, e da qui fino a Midvich, dove troverete un buco nella strada (oltre che alcuni bonus).

Ora dirigetevi verso Matheson Street e prendete il vicolo tra la Midvich e la Levin; a metà strada troverete dei proiettili sulla destra, raccoglieteli e proseguite fino a Bloch Street. Da qui andate a ovest fino a incrociare la Midwich, quindi a sud, oltre la scuola, fino al pulmino. Entrate e potrete salvare i vostri progressi, per poi dirigerli dentro la scuola, dalla porta principale. Una volta entrati proseguite tenendo la



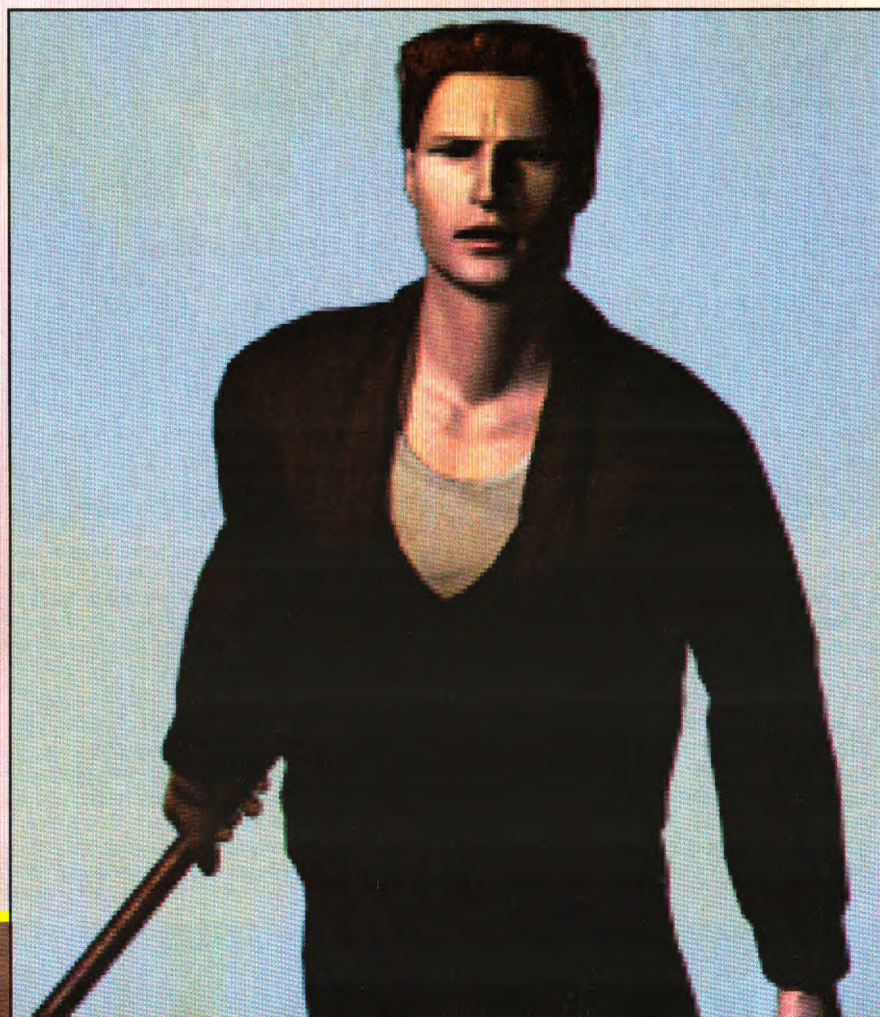
scorgete un vicolo (che è fra la Levin e la Bachman), che percorso fino in fondo vi

segnata in rosso sulla mappa. Andate giù, fino a quando non vedrete un recinto chiuso con una catena e un cancello alla vostra destra. Attraversatelo e vi troverete in un campo da basket; nel cestino c'è un bonus. Guardate, poi, la macchia bianca che si trova vicino al canestro: è la Woodsman Key; prendetela e ritornate in Finney Street.

Qui andate a destra e attraversate il ponte dirigendovi verso la carcassa di un'auto della polizia, vicino alla quale ci sono dei proiettili da prendere; nel baule troverete la "Key of Lion".

Ora andate verso sud, sulla Ellroy Street, fino a un altro buco sulla strada; qui andate a destra fino a raggiungere un edificio; l'inquadratura cambia e potrete vedere un'asse e una casella della posta, con una macchia bianca, macchiata di sangue. Esaminate la macchia, che risulterà essere la "Key of Scarecrow": prendetela e salite i gradini fino alla porta (vicino alla quale troverete un bonus).

A questo punto avete le tre chiavi per aprire i lucchetti della porta chiusa nella casa di prima. Andate a sinistra, in Matheson Street, fino a quando non





destra, fino a quando la vista non cambia, lasciandovi così vedere alcuni banchi, con sopra qualcosa d'interessante. Entrate dalla porta nella parte principale della scuola, quindi verso ovest, fino alla reception; sul banco e sul lato opposto della stanza si trovano una nota e un libro, scritti con il sangue. Queste indicazioni saranno molto utili per capire cosa fare dentro l'istituto. Sull'altro lato del bancone, in un altro libro, c'è un elenco con riportati i nomi degli

scuola. Qui, uccidete il mostro e aprite la porta, che vi condurrà in un altro corridoio, infestato da altre due creature. Aprite poi la porta situata di fronte a quella da cui siete entrati; sulla panca di sinistra ci sono dei proiettili e un altro mostro, inoffensivo. Uscite e dirigetevi verso sinistra, nella porta di lato che vi condurrà a un altro corridoio. Qui tutte le porte sono bloccate: salite così le scale per ritrovarvi al secondo piano della scuola.



insegnanti; entrati dalla porta nella reception, prendete le munizioni sul tavolo e guardate la foto sulla parete; quindi tornate nel corridoio. Andate a est, attraverso il corridoio di fronte a voi, fino alla porta dell'infermeria ed entrateci; dentro troverete un aid kit, su un letto, e un health drink nell'armadietto, segnato con una croce rossa. Uscite dall'infermeria e andate nel cortile, passando dalla porta che si trova diametralmente opposta all'entrata della

La porta di destra, vicina alle scale, è aperta e dentro c'è un bonus, sulla scrivania vicino alla finestra; da qui dirigetevi nel bagno delle ragazze dove, dopo aver ucciso un paio di simpatiche creature, troverete delle munizioni. Uscite e tornate nel corridoio per poi dirigervi verso la porta a est, che risulterà essere un laboratorio; sul ripiano di destra c'è una bottiglia: prendetela. Uscite ed entrate nel laboratorio di chimica, di fianco: su un tavolo c'è una mano che stringe un grosso pezzo d'oro; versateci

sopra il contenuto della bottiglia per potervi impadronire del monile. Nello stanzino, sulla sinistra, si trovano delle munizioni, prendetele e uscite.

Andate verso ovest, attraverso la doppia porta, fino alla libreria, dove sul tavolo c'è un aid kit. Tornate alle scale, scendete e riattraversate il cortile, per andare a mettere il medaglione nel buco sulla sinistra della porta.

Tornate al secondo piano e dirigetevi verso la stanza della musica per suonare il pianoforte (la sequenza di note è RE, LA, LA diesis, SOL e DO diesis). Otterrete così il medaglione d'argento; prendetelo e ritornate giù, dove potrete collocarlo nel suo alloggiamento.

Prendete, poi, la porta di fronte alla torre dell'orologio e salite le scale fino al secondo piano; date un'occhiata alla mappa: sono segnate due direzioni di scale, una in alto a sinistra, l'altra a destra. Non è importante quale prendiate, entrambe vi condurranno al primo piano; scendete ancora e accederete alla stanza della caldaia, dove dovrete girare l'interruttore rosso. Tornate sui vostri passi, fino al cortile; la porta della torre è, ora, aperta e potete entrare.

Seguite il percorso fino a ritrovarvi nel cortile; assistete al filmato e dirigetevi, poi, verso la porta di fronte alla torre e, quindi, nell'altra opposta a quest'ultima. Qui si trovano alcuni bonus: prendeteli, quindi uscite e andate nel magazzino dove troverete una palla sul bancone. Usciti dalla porta che si trova sul lato sinistro, prendete poi la porta che vi condurrà in una nuova zona.

Entrate nella prima classe e prendete la "picture card" sul tavolo in mezzo alla stanza; passate poi nell'altra classe, attraverso le porte di collegamento tra le due. Uscite dalla porta nell'angolo in basso a sinistra della stanza, e correte nel corridoio dove troverete un health drink; prendete la porta che è indicata nella mappa in alto a sinistra, e vi ritroverete in un altro corridoio.

Entrate nell'infermeria per salvare la posizione, quindi nell'anticamera per prendere ciò che si trova sulla sedia a rotelle. Andate nella reception dove, sul divano, ci sono delle munizioni, e la foto di una porta pittoresca è diventata una porta vera. Usate la "picture card" per aprirla, e vi troverete nell'ultimo corridoio del primo piano; andate negli alloggi dei ragazzi e avvicinatevi alla zona, dietro al corpo mutilato. Noterete qualcosa di molto luminoso: avete trovato il fucile!

Tornate nel corridoio e andate nella sala professori, che è vicino alle scale, in cui troverete le munizioni e un tavolo con molti telefoni. Mentre tenterete di uscire dalla stanza, uno di questi suonerà; uscite, infine, e salite al secondo piano, utilizzando le scale. Qui, andate nella stanza che si trova sotto le scale per prendere le munizioni, su una sedia; fatto questo, uscite e salite al secondo piano.

Entrate poi nella prima classe e avvicinatevi alla porta di collegamento con l'altra aula; su una sedia c'è una scatola viola (le munizioni del fucile). Uscite dalla porta della seconda classe e vi ritroverete in un



nuovo corridoio; andate verso l'armadietto, superata la "music room", e apritelo...: per terra, dopo un breve intermezzo, vedrete cadere una chiave d'oro. Prendetela e tornate nel corridoio; salite le scale per andare sul tetto.

Giunti sul tetto, oltrepassate la cisterna e guardate la valvola; da qui seguite le tracce di sangue sopra la grondaia e noterete un buco da dove vedrete una chiave, troppo lontana da raggiungere. Tappate il buco con la palla di gomma, tornate alla cisterna e aprite l'acqua; in questo modo la chiave cadrà giù.

Tornate al cortile del primo piano e prendetela (nella grondaia nell'angolo alla vostra sinistra). Risalite al secondo piano e, con la chiave, aprite la biblioteca "di riserva", vicino al laboratorio di chimica, dove troverete un bonus. Da qui passate alla biblioteca dove, oltre alle munizioni, troverete un libro aperto: leggetelo.

Uscite e aprite la porta della prima classe, di fianco alla biblioteca, per poi passare, attraverso le porte di collegamento, alla seconda, in cui su una sedia c'è un bonus. Uscite dall'aula e prendete l'health drink sul banco nel corridoio, quindi scendete dalle scale che si trovano in basso a destra, sulla mappa, per accedere al seminterrato.

Andate nel magazzino per prendere i vari bonus, quindi nella stanza della caldaia. Una volta entrati, vedrete due ruote e una porta (bloccata): per sbloccarla dovrete indovinare la giusta combinazione delle ruote; quella di sinistra va girata una volta a destra, quella di destra due volte a sinistra. Fatto questo, il passaggio si aprirà e avrete il piacere di fare la conoscenza del primo boss del gioco, Largemouth. Sparategli con qualsiasi arma, finché non apparirà una piccola pozza di una strana sostanza sul pavimento; quindi armate il fucile e aspettate che il mostro apra la bocca per sparare a più non posso. A questo punto godetevi il filmato seguente la sua morte. Vi ritroverete nella caldaia ma, per terra, ci sarà una chiave d'argento (K.Gordon Key): prendetela e uscite. Sarete così ritornati



nella "normal School"; salite le scale, assistete al filmato, quindi uscite dalla scuola.

In strada, andate a sud sulla Midwich, quindi a est sulla Bradbury, fino a un vicolo molto a nord della via; prendetelo e, a metà, vedrete una porta; entrateci. Entrate in casa usando la Gordon Key, e dirigetevi verso la cucina: prendete le munizioni e salvate nella sala da pranzo.

Uscite e andate giù per Bradbury Street, prendete il vicolo successivo, dove ci sono

altre munizioni, e proseguite fino a Bloch Street. Andate poi a est, verso la chiesa, ed entrateci; dirigetevi verso l'altare, dove ci sono molti oggetti: una chiave (denominata Drawbridge) e dei Flauros, la cui funzione è sconosciuta. Preso tutto, andate nella nicchia a sinistra dell'altare e prendete l'health drink; poi, tornate all'entrata dove, sulla scrivania, c'è un save point.

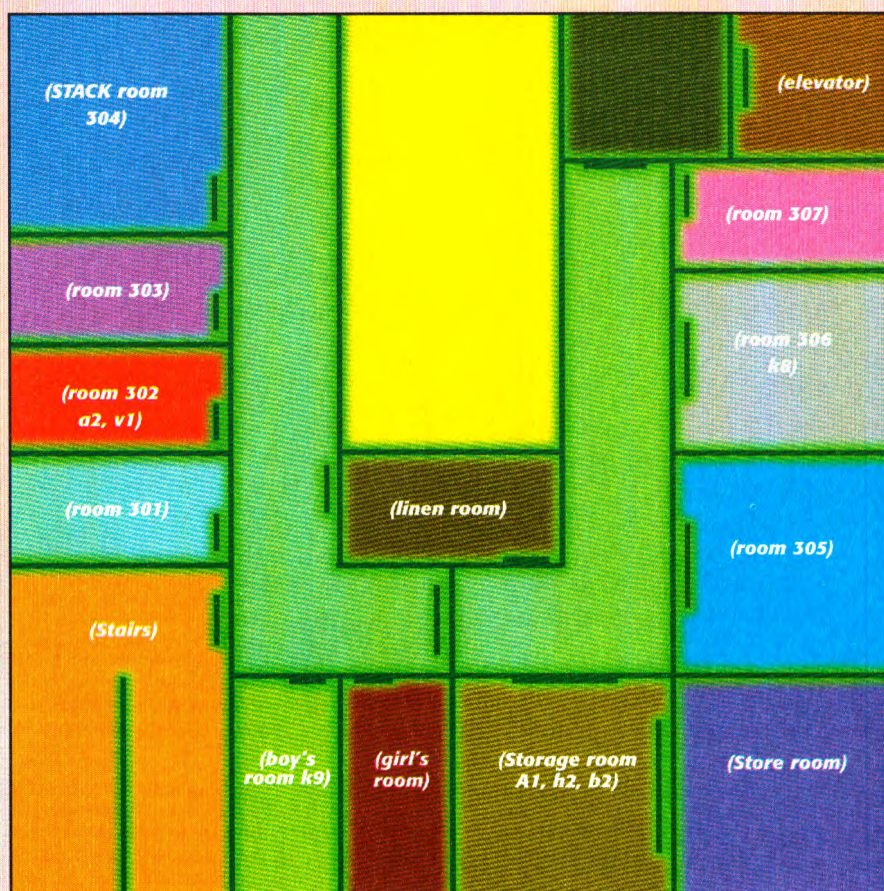
Uscite dalla chiesa e andate a ovest su Bloch Street; entrate nella porta, socchiusa, della stazione del gas dove ci sono delle munizioni. Andate poi verso sud in Elroy Street fino all'autocarro, vicino al quale ci sono altre munizioni. Dirigetevi verso il ponte per giungere alla Bridge Control Room, al secondo piano della quale, su una sedia, c'è una mappa molto interessante e un save point. Quindi, attraversate la stanza e giungerete in una piccola area dove c'è un pannello di controllo: azionatelo con la Drawbridge Key e avrete accesso alla zona centrale di Silent Hill.

OSPEDALE

Tenendo la destra del ponte troverete delle scale rotte, in cima alle quali ci sono delle munizioni; scendete poi in Crichton Street, fino all'ospedale "Alchemilla". In Koontz Street c'è una delle entrate; dentro troverete un save point, sul banco della reception, e nella stanza successiva un nuovo fucile. Andate nel salone ed entrate nella prima porta a sinistra, dove conoscerete il Dottor Kaufmann; in seguito

al filmato, vi troverete di fronte alla porta da cui siete entrati: girate a destra ed entrate nell'altra porta.

Non c'è nulla d'interessante in questa stanza, perciò proseguite uscendo dalla porta in alto: vi troverete dietro la zona di registrazione dell'ospedale e, in una scatola vicino alla porta, troverete un aid kit. Esaminate il muro per prendere la mappa dell'ospedale, quindi tornate allo studio dove avevate incontrato Kaufmann. Andate nell'altra porta di questa stanza, attraverso



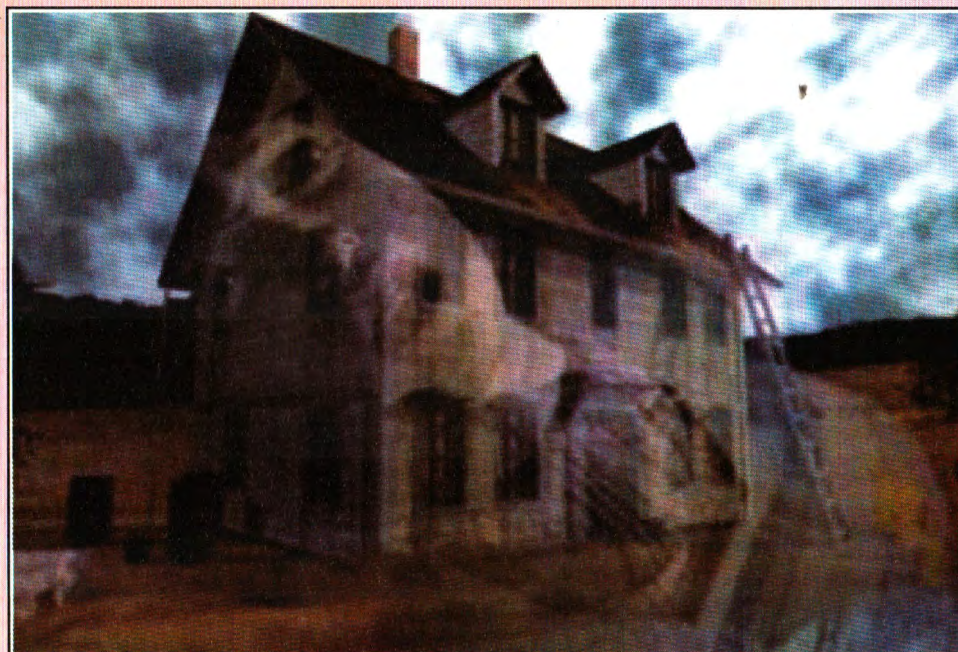
la "medicine room", per giungere in un corridoio su cui danno varie entrate. Avrete libero accesso al "Doctor's Office" e da qui alla "Conference Room", dove troverete una mappa dei sotterranei e, sul tavolo, una chiave verde. Prendete tutto e tornate nel corridoio; nella cucina (fate sempre riferimento alla mappa), oltre al bonus dovreste prendere anche una bottiglia di plastica. Passate poi all'attiguo ufficio del direttore e raccogliete, con la bottiglia, il liquido sul pavimento. Proseguite verso le scale e scendete nei sotterranei; dirigetevi nella stanza del generatore e premete l'interruttore sulla destra, poi andate all'ascensore. Salite al primo piano ed esaminate il distributore automatico che vi fornirà 3 health drinks; tornate nell'ascensore e andate al secondo piano. Cercate di aprire la porta (che risulterà chiusa) e ripetete lo stesso processo anche al terzo piano. Tornando nell'ascensore, noterete, adesso, la comparsa di un quarto piano! Salite ed entrerete nell'Alternate Hospital. Uscite dall'ascensore e percorrete tutto il corridoio (nessuna porta sarà aperta), fino a giungere a una porta che darà su un altro corridoio. Scendete con le scale al terzo piano (di cui dovreste avere la mappa) ed entrate nella stanza n°302, in cui ci sono un save point e un vecchio TV, un po' malandato ma comunque funzionante; passate poi alla n°304 in cui, tra due letti, c'è un health drink. Sul muro c'è un'area luminosa, esaminatela. Uscite poi nel corridoio e andate nel magazzino (Storage Room), dove troverete utili bonus, tra cui il "Blood Pack"; uscite ed

entrate nella stanza n°306 per esaminare il muro più lontano dall'entrata: troverete il "Plate of Cat". Uscite e andate nel bagno degli uomini, dove troverete sullo scaffale il "Plate of Turtle"; prendete anche questo e scendete, con le scale, al secondo piano. Entrate nella stanza n°201 e prendete l'accendino, quindi nella n°204, dove troverete il "Plate of

Hatter" e un mostro che vi bloccherà la strada: usate il "Blood Pack" contro di lui e uscite (senza dimenticarvi il "Plate"...). Andate quindi nel "Nurse Center" dove troverete, sul muro, un foglio bianco con delle scritte, che risulteranno la chiave per posizionare in modo corretto i vari "Plate". Se provate a uscire dalla porta del "Nurse Center" vi troverete in un nuovo corridoio dove ci saranno 4 alloggiamenti... ma per il momento disponete solo di tre "Plate". Raggiungete quindi le scale per poter scendere al primo piano; andate a destra, fino alla cucina, dove c'è un bonus, quindi nell'ufficio, di fianco alla "Store Room", dove ci sono, invece, le munizioni. Passate poi nell'ufficio del direttore dove, sulla scrivania, troverete il "Plate of Queen", oltre a un save point. Adesso potete tornare al "Nurse Center" e inserire i 4 "Plate" seguendo questa sequenza: Rosso in alto a sinistra, Giallo in basso a sinistra, Blu in alto a destra e, infine, Verde in basso a destra. A questo punto si aprirà una porta, ma prima di oltrepassarla sarà meglio armarsi del fucile. Fate fuori tutti gli zombie ed entrate nella "Operating Prep Room" e quindi nella "Operating Room" dove, sul tavolo, troverete una chiave per il magazzino del sotterraneo. Uscite e andate nell'adiacente ICU (Intensive Care Unit) dove, sul tavolo, ci sono varie bottiglie: prendete quella di



disinfettante. Andate, poi, nella stanza n°206 per prendere l'aid kit sulla sedia. Salite sull'ascensore per scendere nei sotterranei ed entrate nella "Morgue Room", ovvero l'obitorio, dove, sul tavolo con i cadaveri, ci sono dei bonus. Recatevi quindi nella stanza del generatore e prendete il martello; adesso andate alla porta del magazzino, che potrete aprire grazie alla chiave che avete raccolto in precedenza, ed entrate. Sulle mensole troverete delle munizioni, sia per la pistola sia per il fucile; in un angolo della stanza, vicino a una mensola, vedrete qualcosa; risulterà essere un armadietto, che potrete muovere. Girategli attorno e spingetelo, quindi entrate dalla porta che si è appena rivelata. Sul pavimento, vicino alla fine della stanza, c'è una grata con dei rampicanti che spuntano: usate il disinfettante e quindi appiccate il fuoco con l'accendino, in modo da sbarazzarvi delle erbacce e poter aprire la grata. Scendete giù e vi troverete in un luogo non segnato sulla vostra mappa. Scendete lungo il corridoio fino alla fine (c'è una porta, ma risulta bloccata), quindi indietreggiate di qualche passo, fino a scorgere una porta ben mimetizzata. Apritela ed entrate in quella successiva, sul lato destro, dove troverete un videotape; uscite ed entrate nell'ultima stanza sulla sinistra, dove prenderete la chiave vicina alla foto di Alessa. Prendete l'ascensore e ritornate al terzo piano, nella stanza n°302, per vedere il contenuto del video. La qualità della riproduzione sarà tutt'altro che ottima, impedendovi di ascoltare il sonoro... ma



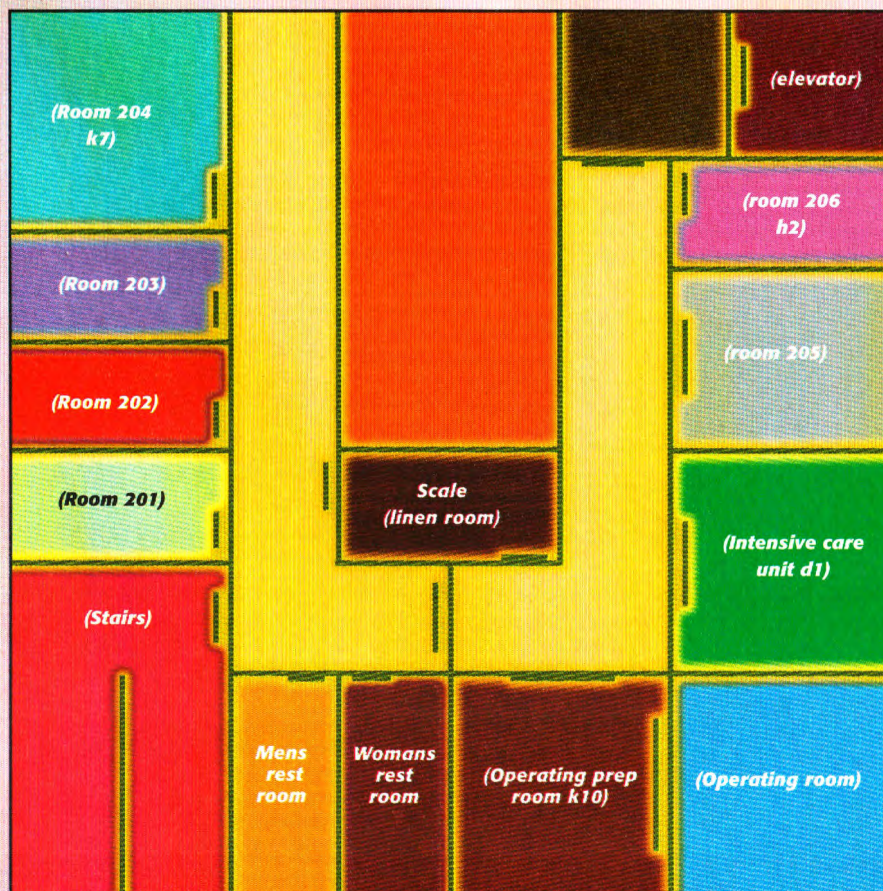
cercate di non distrarvi (in questo gioco è importante non farlo mai), perché verrete assaliti all'improvviso da una delle orribili creature che infestano la zona. Passate, quindi, al primo piano per andare nella "Examination Room" (di cui avete trovato la chiave); dopo un lungo filmato, vi risveglierete nell'ospedale "normale" e assisterete a un altro filmato. Alla fine di questo recatevi a prendere la chiave verde, lasciata da Dahlia, salvate e uscite dall'ospedale.

Andate giù per Koontz Street, quindi prendete la Simmons ed entrate nell'"Antique Green Lion", segnato, sulla mappa, da un quadrato arancione; la porta del negozio è aperta: entrate, fate le scale e aprite la porta con la chiave verde, poi salvate.

Dirigetevi verso l'armadietto, contro il muro, e come nell'ospedale potrete spingerlo, fino a far comparire un buco, nel quale potrete introdurvi. Proseguite nel tunnel, fino a raggiungere una stanza con una sorta di altare; prendete la scure sul muro e cercate di uscire dal buco: un nuovo filmato partirà, Cybil ne sarà la protagonista. Finita la scena, attraverserete il tunnel fino a raggiungere un'altra stanza: prendete l'ascia sul muro ed esaminate l'altare (la porta lì vicino è però bloccata).

Provando a uscire dal buco, l'altare prenderà fuoco... Vi ritroverete in ospedale, insieme a Lisa, che vi dirà che avete avuto un incubo e vi racconterà delle cose interessanti. A questo punto vi risveglierete (... di nuovo?) in una stanza con un altro altare, con un segno di Samael per terra. Salvate e uscite dall'antico negozio per scendere lungo Simmons Street, dal lato di Town Center, finché non trovate un passaggio nel recinto da cui dovrete entrare.

Salite sulla scala mobile, e giunti alla fine andate verso destra fino a trovare una porta; entrateci e rinverrete nuovi proiettili e un aid kit. Tornate, quindi, nel corridoio e proseguendo di poco vedrete qualcosa per terra... Attraversatela di corsa e vedrete





crollare il piano, sotto di voi, fino a trovarvi faccia a faccia con un simpatico boss finale, di nome GrubWorm. Dopo avergli scaricato contro qualche caricatore, il mostro si raggomitolerà; smettete pure di sparare, tanto così è inoffensivo.

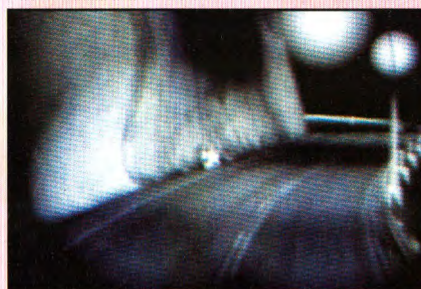
A questo punto si creerà un varco rompendo un muro; entrateci anche voi e vi ritroverete fuori dal centro di Silent Hill; scendete per la via fino a raggiungere Sagan Street, quindi andate verso ovest e poi a sud in Crichton Street, fino al cancello dell'ospedale. Entrate e recatevi nella "Examination Room" dove potrete salvare e assistere a un filmato in cui Lisa vi dirà di andare all'acquedotto vicino alla vecchia scuola elementare.

Una volta lasciata la scuola, vi accorgerete che entrambe le strade sono bloccate: proseguite dritto sulle scale che vi faranno sbucare sul tetto, dove vi scontrerete con la mutazione di GrubWorm, divenuto "adulto". Moth/Adult Grub, questo il suo nome, non lesinerà di scagliarvi contro proiettili velenosi, e se vi avvicinerete troppo sarete facile bersaglio della sua coda.

Una volta eliminato, tornerete nella "normale" Silent Hill; andate all'ospedale per salvare la situazione, quindi superate l'incrocio tra la Koontz e la Simmons e prendete l'health drink sul tavolo del bar. Tornate in Crichton Street ed entrate nella stazione di Polizia; una volta dentro prendete le munizioni ed entrate nella porta a sinistra, quella senza disegni, per un'altra ricarica e un save point.

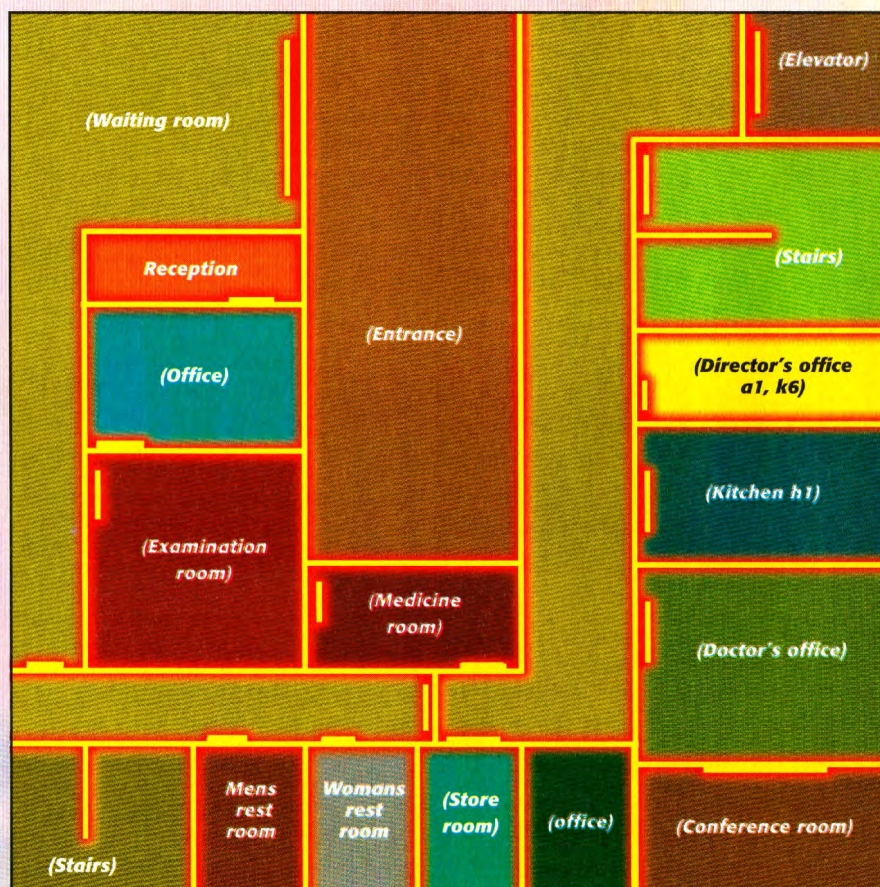
Uscite dalla stazione e proseguite verso ovest, giù per Sagan Street, attraverso il ponte e la vecchia Silent Hill (se andate nel rettangolo nero indicato dalla mappa, vicino al ponte, troverete un bonus su un barile, vicino a un edificio), in modo da trovarvi (quasi magicamente) fuori dalla Scuola Elementare "Midwich".

Attraversate il cancello e rompete il lucchetto con il martello; scendete nel tunnel fino a raggiungere una stanza. Sulla scrivania troverete una mappa e una chiave; quindi, girate a sinistra e scendete fino a



raggiungere la terza passatoia di metallo sull'acqua. Attraversatela e proseguite, fino ad arrivare a una strada chiusa che vi garantirà, però, alcuni bonus. Tornate sulla passerella e continuate, nella strada senza uscita, sul lato opposto per raccogliere i proiettili; tornate quindi nella grossa stanza da cui arrivavate.

Prendete l'altra direzione, questa volta, tenendo la sinistra dell'acqua, e attraversate la prima passatoia per entrare nella porta segnata con "Keep Out". Qui troverete un save point, la mappa delle fogne e la chiave che è nascosta sulla mensola, vicino ai libri. Fatto questo, continuate fino all'altra porta con la stessa scritta, armate il fucile e apritela con la chiave appena trovata. Fatto questo, seguite la mappa fino alla porta chiusa nella zona meridionale dei tunnel; usate ancora la chiave e salite, poi, sulla scala a pioli per accedere alla nuova zona. Salite sulla piattaforma blu, a destra, per prendere un aid kit, quindi proseguite a sud della mappa e a est nel primo buco. Seguite il tunnel fino a giungere in una stanza in cui, vicino al muro, ci sono dei bonus; preso tutto, proseguite a sud, in fondo al tunnel adiacente, quindi a ovest, fino a un punto senza uscita. Cercate nell'acqua, vicino al sangue, e troverete un'altra chiave, ma anche tre mostri che non attenderanno neanche un secondo per attaccarvi. Scappate, tornando indietro, a est della mappa, fino ad arrivare a un'altra porta con scritto "Keep Out". Usate la chiave e correte sulla scala a pioli; sul barile vicino c'è un save point, usatelo e risalite in superficie.



N.B. Da questo momento, in corrispondenza degli incontri con il Dr. Kaufmann e con Cybil, potrete, o meno, ottenere un good, o un +good ending. In caso contrario, ma non è comunque impresa da poco, vi dovrete accontentare di un bad ending.

Una volta "risaliti" sulla terraferma attraversate lo schermo, quindi girate a sinistra ed entrate nell'edificio, dove troverete dei proiettili e un aid kit. Uscite in strada e tenete la destra, fino a un cartello con una mappa; quindi scendete per Bachman Street ed entrate nel bar di Annie. Dopo aver assistito a un filmato, con protagonista il Dr. Kaufmann, avvicinatevi al punto in cui il mostro l'ha attaccato ed esaminate la macchia gialla, che vi fornirà la chiave dell'hotel "Indian Runner" e una ricetta; nell'angolo destro del bar c'è un save point, in quello sinistro un health drink.

Uscite e indirizzatevi verso l'"Indian Runner Hotel": leggendo la descrizione della chiave verrete a conoscenza che è della camera n°3, mentre la ricetta vi farà conoscere una combinazione: "0473". Raggiunto l'hotel, aprite la porta utilizzando la combinazione; una volta dentro, impossessatevi delle munizioni sul bancone e dell'health drink e del diario, vicino al registratore di cassa. Sul muro, vicino alla cassetta di sicurezza chiusa, c'è un foglio su cui è segnata la combinazione di un motel, il "Norman Young's Place", che risulterà essere "0886". Aprendo il cassetto, dietro al bancone, troverete la Safe Key per aprire la cassaforte, in cui troverete una borsa contenente della droga. Guardando poi la foto sulla destra, noterete che il "Norman's Place" è un motel; l'unico della città è l'"Haerbey Inn", perciò sarà lì che dovrete indirizzarvi.

Uscite dall'hotel e scendete per Weaver Street, dove troverete la locanda; cercate il lato con la porta con la combinazione, inseritela ed entrate. Prendete il magnete sul sofà ed entrate nella porta vicina a quella da cui siete entrati; vi troverete in un garage dove potrete prendere dei bonus. Esaminate la motocicletta, prima di tornare nella stanza di prima; da qui andate nella porta che si è aperta nel frattempo, dove potrete salvare la situazione e accedere a un'ulteriore porta che vi farà sbucare nel cortile dell'albergo. A questo punto ci sarà un breve caricamento e, dopo, troverete la camera n°3 che potrete aprire con la chiave raccolta in precedenza. C'è un health drink sul lavandino, ed è possibile far scorrere la cassapanca, per evidenziare una nuova area dove potrete scorgere qualcosa che non potrete però raggiungere. Utilizzate, allora, il magnete e otterrete, così, le chiavi della motocicletta.

Tornati nel garage, utilizzate la chiave con la moto per ricevere una piccola fiala di vetro; ma, a questo punto, partirà un filmato in cui Kaufmann ve la porterà via.

Uscite allora in strada e andate a ovest, verso Sandford Street, sul lato del lago. All'incrocio con Bechman Street c'è una piccola nicchia, e se tornate indietro, da qui,



vedrete delle scale rotte, in cima alle quali ci sono dei proiettili. Ora attraversate il ponte, e assisterete a un nuovo FMV, con l'ennesima trasformazione di Silent Hill. Siete, quindi, tornati nel mondo alternativo! Guardate, allora, sulla vostra mappa e correte nel vialetto a nord, tra i cartelli di Stanford e West Stanford, in cui troverete alcuni bonus. Fatto questo, correte giù attraversando la zona del faro, e raggiungerete una strada senza uscita in cui, però, sulla sinistra ci saranno delle

scale. Scendete, passate sopra l'asse ed entrate nella porta della barca; una volta dentro, andate giù nel corridoio e, quindi, nella porta vicina.

A questo punto assisterete a un lunuungo filmato, riguardante Cybil e Dahlia; quindi prendete i bonus, sul tavolo e sulla sedia, e salvate, grazie al save point vicino alla porta da cui siete entrati. Poi, entrate nella porta da cui è uscita Dahlia e andate verso il faro. Dovrete salire alcune rampe di scale e scenderne altre, queste ultime sul lato destro del passaggio.

Attraversate, quindi, le assi e dirigetevi al faro; avrete la possibilità di salire un'altra rampa, ma sarà meglio restare sul livello più basso e correre verso la strada chiusa, in cui trovare un aid kit. Adesso si salite le scale, e attraversate questa zona per raggiungere un'altra rampa; correte giù per il passaggio e salite l'ultima serie di scale. Girate a destra e sarete, finalmente, nel faro.

Una volta dentro, troverete un save point,

alla destra della porta, quindi salite l'ennesima rampa di scale per arrivare, infine, sul tetto, dove si trova un grande segno di Samael. Vedrete un'immagine "fantasma" di Alessa, ma svanirà e non potrete farci niente; tornate indietro, e il gioco vi riporterà automaticamente alla barca.

Andate, poi, in West Stanford Street, in direzione ovest, finché non raggiungerete una porta aperta; entrate nel buco del terreno che c'è qui e tornerete, così, nelle fogne. Per prima cosa prendete la mappa attaccata sul muro, proseguite poi in basso a sinistra della mappa, per trovare le munizioni e l'health drink; risalite poi dalla scala a pioli e vi ritroverete nel parco dei divertimenti. Scendete dall'unico vialetto, quindi sulla destra prendete il vicolo rosso per finire nella gelateria dove troverete un save point. Deviate, quindi, fino a trovare "l'horse ride"; salite le scale e verrete attaccati da Cybil, che sembra posseduta. La battaglia contro questo boss determina l'esito del finale del gioco, che cambierà a seconda dell'utilizzo da parte vostra della bottiglia di liquido che dovrete aver raccolto nell'ospedale. Uccidendola solo a colpi d'arma da fuoco otterrete, alla fine, un "bad ending"; utilizzando la bottiglia, premendo il tasto "select" al momento del primo attacco del mostro avrete la possibilità di completare con un "good ending". La vittoria vi permetterà di godervi un lungo FMV, e vi risveglierete in ospedale, insieme a Lisa.

Uscite dall'ascensore e dirigetevi nella stanza con l'ucelliera; prendete le munizioni, passate nella stanza dell'attrezzatura, salvate il gioco e prendete l'aid kit sulla sedia, oltre ad altri proiettili in uno degli angoli. Scendete, ora, dalle scale, per trovarvi in una classe; guardate sulla scrivania, leggete il testo e uscite attraverso l'altra porta in una stanza con un tavolo. Esaminare gli oggetti sul tavolo e prendete il cacciavite e le pinze; tornate quindi sulle scale per andare nella stanza con il lavandino. Usate le pinze sul lavandino per ottenere la chiave di "Ophiel", con la quale aprire l'omonima porta e aver accesso a una nuova zona. Fate riferimento



alla mappa e andate verso la porta con segnato il "Constellation Puzzle". Una volta all'interno, troverete delle placche su ogni lato del muro, ognuna delle quali raffigura un segno zodiacale. Per proseguire dovrete premere un determinato numero di volte il tasto del vostro pad, in corrispondenza di ognuno dei segni raffigurati:

Pesci: 0 volte;
Bilancia: 2 volte;
Cancro: 10 volte;
Ariete: 4 volte;
Sagittario: 6 volte;
Toro: 4 volte;
Gemelli: 8 volte.

Mentre eseguite correttamente la sequenza, la pietra verdognola scorrerà lentamente, lasciandovi libero accesso alla "Stone of Time". Ottenuto questo oggetto, andate, sempre con l'aiuto della mappa, nella stanza del "Wall Puzzle", dove vi verrà sottoposto un altro indovinello. Questo altro enigma richiederà la compilazione di una lista di

nomi, che andranno ordinati anche anagraficamente, dal più giovane al più vecchio. La sequenza corretta è, dunque, la seguente:

18 Albert Lords;
35 Lydia Findly;
38 Edward C. Briggs;
45 Roberta T. Morgan;
60 Trevor F. White.

L'indovinello, però, richiede d'inserire solo un codice di 5 lettere, codice ricavabile dal nome di battesimo dei componenti la lista, e precisamente dalle loro iniziali. In definitiva, la password da inserire sarà ALERT.

A questo punto si aprirà, finalmente, la porta, e potrete passare; continuate scendendo per i corridoi fino a raggiungere un obitorio, con un oggetto blu incastonato nel muro. Prendetelo, ed avrete così ottenuto l'amuleto di Salomone!

Tornate indietro attraverso il salone di Ophiel e potrete assistere a un altro filmato riguardante Lisa. Ritornate alla stanza delle attrezzature e usate la "Stone of Time" sull'orologio: vedrete il suo quadrante andare in frantumi. Prendete la chiave di "Hagith" e recatevi, con l'ausilio della vostra fedele mappa, alla porta omonima, apritela e utilizzate l'ascensore per salire al secondo piano.

Entrate nella terza porta sulla sinistra (denominata Jewelry Room, sulla mappa), e prendete la Cresta di Mercurio, sul cuscino, i proiettili nell'angolo e l'Anello del Patto su un altro cuscino. Tornate indietro fino al corridoio del secondo piano ed entrate nell'ultima porta; una volta aperta, vi ritroverete in un altro corridoio... Andate nel "Nurse Center" e prendete le pallottole sul tavolo; andate quindi nella "key room" e usate il cacciavite sul piatto metallico, per staccare dal muro la chiave di Aratron. La "Warp Door 1" vi condurrà al primo corridoio da quando siete in questa zona; prendetela subito o, in seguito, potrebbe non essere più accessibile. Andate poi all'ascensore e schiacciate il tasto per avere accesso al terzo piano, che vi apparirà come una chiesa, che dovrete aver già visto in uno dei filmati, nel corso dell'avventura. Ci sono delle porte chiuse, con un bottone da



schiacciare di fianco a ognuna, e delle immagini ai lati dell'altare. Avvicinatevi alle immagini e leggetene le scritte, che vi daranno la chiave per risolvere questo nuovo enigma: i simboli, che osservando le immagini compariranno, corrispondono alla sezione di porte di destra e di sinistra.

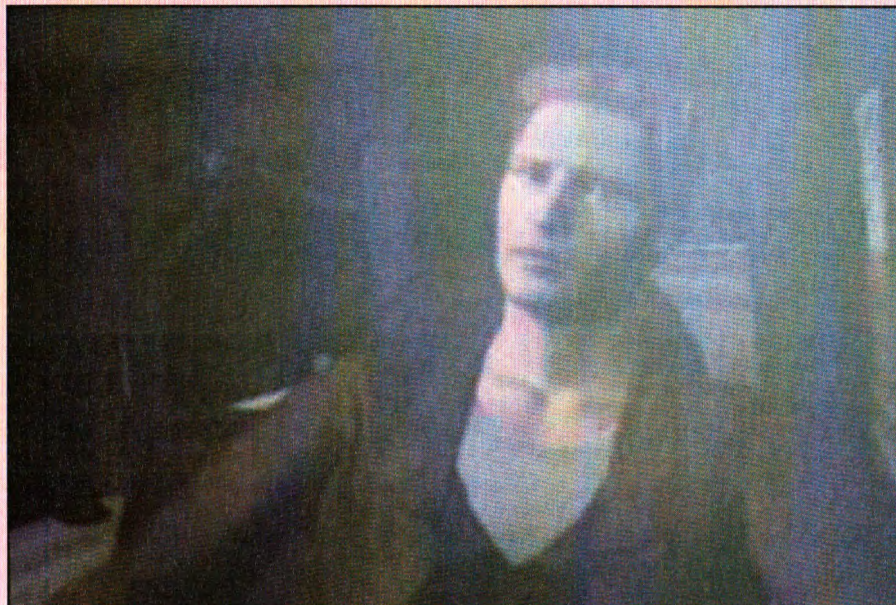
- Porte di sinistra: 000; 00; 0; 0 0 0; 0 00; 000 000.

- Porte di destra: 000; 0 0; 0 0; 0 0; 000; 00; 0; 000.

Ogni simbolo "0" corrisponde a un bottone da schiacciare.

Una volta che avrete aperto le porte, utilizzate quella di sinistra e prendete la chiave dell'uccelliera sulla sedia; quindi andate in quella di destra, prendete l'health drink nell'angolo e date un'occhiata al libro lì vicino (è un testo che parla di allucinogeni).

Scendete, poi, al primo piano, sempre con l'ascensore, ed entrate nella stanza con l'uccelliera usando la chiave che avete appena ritrovato. Otterrete così l'ennesima chiave,



quella di "Phaleg"; salvate nella stanza delle attrezzature e dirigetevi tosto alla porta di "Phaleg".

Per prima cosa dirigetevi alla stanza del pugnale, ed esaminate il grosso armadietto nel centro della stanza; usate l'"Anello del Patto" (non prendete prima il pugnale, a meno che non vogliate morire proprio a questo punto), e solo dopo averlo utilizzato impossessatevi del pugnale di "Melchior". Ora, andate nel magazzino e prendete munizioni e bonus; quindi esaminate la strana forma gelatinosa per ottenere la chiave di "Bethor". Andate nell'altra porta della stanza per riuscire a esaminare il video, senza i disturbi della visione precedente.

Attraversate poi il corridoio, fino alla stanza dei graffiti, per assistere a un breve filmato; prendete quindi l'Ankh e aprite la porta di "Bethor", con l'omonima chiave. La stanza assomiglia a quella del generatore nei sotterranei; usate la chiave di "Aratron" per aprire la porta e preparatevi ad assistere a un altro filmato. Guardate, infine, l'oggetto rosso vicino alla foto di Alessa e prendete il disco di "Ouroboros"; fatto questo, entrate nella



"Child's Room", salvate il gioco e piazzate sulla porta gli oggetti che avete collezionato finora:

- Ankh
- Amuleto di Salomone
- Cresta di Mercurio
- Pugnale di Melchior
- Disco di Ouroboros.

Fatto questo, la porta si aprirà e voi potrete transitare; assisterete a un FMV e, riavuto il controllo, dovrete scendere dalle scale. Preparatevi spiritualmente ad affrontare i boss finali!!!!

Sconfiggere Child Goddess e Winged Monsters sarà più semplice di quanto non sarebbe logico aspettarsi, e a questo punto potrete godervi i filmati conclusivi e stappare lo spumante per festeggiare, perché avrete finito Silent Hill!!

Una volta terminato il gioco, potrete giocare a una versione definita "Next Fear Mode", in cui troverete alcune armi in più, e soprattutto un nuovo finale. I possibili modi di terminare il gioco sono quattro:

- BAD ENDING

Tanica di benzina, Chainsaw e Rock Drill.

La tanica, che si trova nel distributore di benzina, serve per azionare le altre due armi, che però non sono ottenibili contemporaneamente.

Il Rock Drill, che non è niente d'eccezionale, si troverà nella stanza sotto quella di "Drawbridge Control"; il Chainsaw si trova, invece, nella finestra rotta del "CUT-RITE CHAINSAW" (?).

- BAD + ENDING

Katana

Quest'arma si trova nella prima porta chiusa della "Dog House", in Levin Street, e permette una serie di attacchi, variabili a seconda del numero di pressioni del tasto del pad.

- GOOD ENDING

Hyperblaster

È un'arma eccezionale, potentissima e con munizioni infinite!

- GOOD + ENDING

Channeling Stone

Si trova nel "Convenience Store", e ha poteri misteriosi...

Se la utilizzerete in alcune locazioni, potrete assistere "all'UFO ENDING"; questi posti sono:

- il tetto dell'"Alternate School" nella Old Silent Hill;

- fuori dell'ospedale, sulla destra, prima di combattere con Moth/Adult Grub;
- di fronte all'appartamento del motel "Norman's";
- sul ponte della barca;
- sul tetto del faro.

WANTED

I primi videogiochi casalinghi erano sportivi: chi non ricorda le console con il tennis, il calcio, lo squash e la pelota? Da allora anche la giocabilità ha subito notevoli miglioramenti: i pad con molti tasti consentono di controllare tutti i movimenti degli atleti. E con multi-tap o cavo di link le partite a quattro e otto giocatori sono diventate una realtà. Ecco una panoramica sul meglio per PSX in fatto di simulazioni sportive.

SIMULAZIONI SPORTIVE

4

4-4-2
(Virgin)
MC

Il primo di una lunga serie di giochi di calcio invendibili. Visto il titolo, ci aspetteremmo un gioco con molte opzioni per il controllo della squadra e un certo realismo simulativo.



Invece, il risultato finale è davvero tristissimo; certi programmatori sono nati per zappare e quello devono fare.

N. giocatori: 1-2

20

2

2XTREME
(Sony)
MC

Trattasi di un gioco che simula gli "sport estremi", come è facilmente intuibile. È il seguito di ESPN Extreme Sports e, come nel prequel, la chiave del gioco è di



competere, cercando di ottenere un buon risultato grazie alle evoluzioni. Migliore del primo episodio, ma ancora abbastanza insulso. Non attendiamo con ansia la terza puntata.

N. giocatori: 1-2

35

A

ACTUA GOLF
(Gremlin)
MT, MC

Un bel gioco di golf, con i

personaggi interamente digitalizzati e dalle movenze molto fluide. I percorsi, realmente esistenti, sono riprodotti con una grafica



poligonale dettagliata e precisa. Molte opzioni e buona giocabilità; data la natura del titolo, ovviamente, il ritmo è molto lento e quindi il gioco è riservato ai "riflessivi" e agli "avventurieri stanchi".

N. giocatori: 1-4

75

ACTUA GOLF 2
(Gremlin)
MT, MC

Il seguito del primo capitolo della serie golfistica della Gremlin è davvero un ottimo prodotto; mantiene intatta la struttura ma aggiunge molte opzioni, tanti golfisti ma, soprattutto, una



distesa sterminata di tracciati realmente esistenti (tranne un percorso inventato a hoc per le esigenze di divertimento di un gioco di golf).

N. giocatori: 1-4

85

ACTUA GOLF 3
(Gremlin)
MT, MC

La serie degli Actua dedicati al golf comincia a stancare; ogni anno, infatti, esce un titolo nuovo ma ormai non c'è molto da dire, a meno che i programmatori non inseriscano un po' di buche a Hyde Park. Anche qui la cura è grande e la realizzazione, complessivamente, molto buona.



Ma se avete uno dei due predecessori, questo acquisto è inutile.

N. giocatori: 1-4

84

ACTUA ICE HOCKEY
(Gremlin)
DS, MT, MC

Un buon simulatore di hockey, completo e divertente. Sempre che vi piaccia l'hockey... Infatti il titolo è riservato agli appassionati di questo sport: per loro



ci sono tante opzioni, una certa cura grafica e un approccio alla partita semplice e quindi immediato.

N. giocatori: 1-4

70

ACTUA POOL
(Gremlin)
DS, MC

Un simulatore di biliardo allarga anche a questa disciplina la serie



sportiva Gremlin. Divertente e ben realizzato, interesserà gli amanti della stecca, che comunque continueranno a preferire il panno verde a quello raffigurato con i poligoni. Gli altri potrebbero divertirsi a patto che imparino, nell'apposita sezione, a effettuare colpi efficaci.

N. giocatori: 1-2

72

ACTUA SOCCER
(Gremlin)
MC

Il capostipite di una serie che ha detto qualcosa nell'ambito delle simulazioni calcistiche (un genere molto gettonato) è stato il miglior gioco di calcio fino



all'ISS Pro Konami. Oggi rimane un titolo semplice e godibile, forse poco sofisticato (a livello strategico e di sistema di controllo) se confrontato con la ricchezza di un FIFA, ma migliore di molta monnezza uscita in seguito.

N. giocatori: 1-2

75

ACTUA SOCCER: CLUB
EDITION
(Gremlin)
MC

La versione del primo Actua Soccer riservata, come dice il titolo, alle migliori compagini di



club. Mantiene inalterata la struttura dell'originale ma ha un contorno più accattivante. Il gioco è lo stesso e, se volete scegliere tra i due, la vostra scelta dovrebbe dipendere dalla preferenza per le squadre nazionali o di club.

N. giocatori: 1-2

75

ACTUA SOCCER 2
(Gremlin)
DS, MT, MC

La Gremlin ha migliorato grandemente il suo già buon titolo di calcio per offrire al mercato un prodotto in grado di affrontare l'agguerrita concorrenza. Ecco quindi un sistema di

controllo più sofisticato, un buon controllo sulla strategia della squadra e una notevole cura nelle opzioni. La grafica è ottima nella



risoluzione e nella fluidità, meno nell'aspetto dei calciatori, composti da pochi poligoni. Molte le visuali. Buono!

N. giocatori: 1-4

88

ACTUA SOCCER 3
(Gremlin)
DS, MT, MC

Il contorno di questo gioco è eccezionale, a partire dall'intro. Il gioco vero e proprio, però, delude sotto



l'aspetto grafico ma anche sotto quello della giocabilità: i calciatori si controllano male, forse per colpa delle visuali, tante e tutte ingestibili. Un passo indietro; peccato, perché partendo dalla versione n.2 si poteva creare qualcosa di vincente.

N. giocatori: 1-4

69

ACTUA TENNIS
(Gremlin)
MT, MC

Terribile gioco di tennis dalla gestazione lunghissima. Gli appassionati hanno aspettato un'eternità questa simulazione che



delude sotto il profilo grafico (le animazioni so-

no pietose) e della giocabilità (il tennista fa quello che vuole). Ci sono tante opzioni e il gioco in due, tre o quattro è pur sempre divertente. Ma è merito dei giocatori, non del gioco.

N. giocatori: 1-4

40

ADIDAS POWER SOCCER
(Psygnosis)
NC

Un calcio molto arcade, anche se non immediatamente per via dei molti comandi impartibili con i tasti del pad. A livello di



giocabilità siamo su livelli un po' bassi, perché il controllo sull'azione è perfettibile. Graficamente, poi, le cose sono anche peggiori e il gioco non regge il confronto con gli standard attuali.

N. giocatori: 1-2

59

ADIDAS POWER SOCCER
INTERNATIONAL '97
(Psygnosis)
NC

La seconda puntata del



gioco di calcio di Psygnosis non cambia molto le cose; migliora un po' il contorno, ma la dinamica di gioco rimane quella, così come l'aspetto complessivo. Abbiamo ancora l'effetto scia ogni volta che scattiamo e questo, insieme ad altre genialate simili, dona al tutto un aspetto poco serio.

N. giocatori: 1-2

60

ADIDAS POWER SOCCER 2

(Psygnosis)

MT, MC

Di fatto, è questa la seconda release dell'originale Adidas, dal momento che apporta cambiamenti significativi. Certo, l'impostazione rimane molto arcaica, forse troppo, e il



prodotto risulta inadeguato, più vicino a schifezze tipo All Star Soccer che a roba seria tipo ISS Pro. N. giocatori: 1-4

63

ADIDAS '98

(Psygnosis)

MT, MC

Terzo giro per il calcio di



Psygnosis. La grafica è finalmente al passo con i tempi, specie per quanto riguarda il dettaglio. Ma il gioco continua a fare acqua, legato com'è alla tradizione arcade. Anche le visuali e il contorno enfatizzano l'approccio poco simulativo, e questo nonostante una certa complessità nel sistema di controllo. N. giocatori: 1-4

67

ALL STAR SOCCER

(Eidos)

MT, MC

Questo gioco di calcio punta molto sulla caratterizzazione dei protagonisti. Ci sono molte caricature di



giocatori famosi, ma se cercate un titolo valido considerate che All Star Soccer ha una pessima giocabilità per colpa di un sistema di controllo scarso e un'intelligenza artificiale che non regge il confronto

con una lavastoviglie difettosa. N. giocatori: 1-8

-1

ALL STAR TENNIS

(Ubisoft)

DS, MT, MC

La grafica del presente gioco è davvero stupefacente; si tratta del seguito "serio" di Tennis Arena e si rivela un prodotto complessivamente valido. Non soddisferà gli amanti delle simulazioni, ma rimane un titolo



divertente. Da non sottovalutare la presenza di diversi tennisti realmente esistenti, differenti nell'aspetto ma anche (wow!) nello stile di gioco. N. giocatori: 1-4

85

B

BOMBA '98
(BMG Interactive)

MC

Al massimo questo gioco si poteva chiamare "miccetta". È un gioco acquoso; i calciatori scivolano, il sistema di controllo è originale ma poco funzionale e non si possono sviluppare belle azioni. Graficamente è nella media, ma in finale



si perde tra gli altri titoli calcistici usciti nel periodo pre-mondiali di Francia. N. giocatori: 1-2

50

BREAK POINT TENNIS

(Ocean)

MC

Un simulatore di tennis che si distingue per la mediocrità generale. Grafica mediocre, nulla di

nuovo sul fronte delle opzioni, sistema di controllo appena sufficiente, scarso appeal della partita. N. giocatori: 1-2

47

BRIAN LARA CRICKET
(Codemasters)

DS, MC

Graficamente è un buon gioco ma... chi di voi conosce il cricket? Scusate un attimo... "Pitone, sai come si gioca a cricket?". Va bene, ho capito. Il



manuale vi spiega le regole fondamentali di questo sport anglosassone che, al di fuori del continente isolato, venderà abbastanza poco. Ci sono molte opzioni e tutto è ben curato, ma come si fa a consigliarlo? N. giocatori: 1-2

60

BRUNSWICK PRO BOWLING
(THQ)

MT, MC

Un prodotto che soddisferà il piccolo Lebowsky che è in voi: questa simulazione di bowling è davvero realistica e davvero



accurata e piacerà a tutti coloro che amano questo sport. Le molte opzioni sostengono infatti un gioco accurato nella sostanza e valido nella forma. Validato, non solo per gli appassionati. N. giocatori: 1-6

77

C

CHILL

(Eidos)

MC

In un gioco di ambienta-

zione montana, non si è mai visto un simile dettaglio nelle texture che raffigurano la neve. Purtroppo questa è l'unica nota positiva in un gioco un po' lento e poco fluido, ostico nel



non ben calibrato sistema di controllo e non molto originale. Peccato, perché l'aspetto visivo è eccezionale. N. giocatori: 1-2

57

COOL BOARDERS

(Sony)

MC

Il precursore dei titoli di



snowboard ha ancora molto da dire alla numerosa concorrenza. Le piste non sono molte e neppure le opzioni, ma è sicuramente il più semplice, immediato e divertente gioco del genere. Imperdibile il telecronista fumato che commenta le nostre gesta. E tenete presente che adesso dovrebbe costare pure poco... N. giocatori: 1

79

COOL BOARDERS 2

(Sony)

MC

Il seguito del capostipite di un genere aggiunge molti fronzoli, alcuni dei quali rischiano di confondere il



giocatore. Si punta molto sulle acrobazie, le piste sono molte e il gioco offre diversi tipi di competizione. È tutto valido, ma forse si poteva sacrificare qualcosa per rendere il prodotto

meno complicato. N. giocatori: 1-2

83

COOL BOARDERS 3

(Sony)

MT, MC

L'ultima parola nel genere dei simulatori di snowboard. Una bella grafica e una fantastica giocabilità fanno di



questo prodotto un vero vincente. Sarebbe stato perfetto se la funzione del salto fosse stata implementata in modo meno bizzarro. Vario, longevo, buonissimo! N. giocatori: 1-4

87

D

DAVIS CUP TENNIS

(Telstar)

MT, MC

Tutti quelli che conoscono bene il tennis sanno che la Coppa Davis è un torneo di nicchia, snobbato dai giocatori più importanti nonostante il fascino ultracentenario della competizione. E anche questo gioco perde il confronto con gli altri, che di fatto sono l'equivalente dei tornei dello Slam: tutti li preferiscono alla Davis. N. giocatori: 1-4

34

DEAD BALL ZONE

(GT Interactive)

DS, MC

Alcuni generi particolari, che hanno fatto sfracelli su alcune piattaforme, non trovano spazio su altre



console; questo DBZ appartiene ai titoli sportivi futuristici, che andavano forte diversi anni fa. Oggi la

struttura e lo schema di gioco appaiono datati e questo titolo, sebbene realizzato non malaccio, lascia un poco indifferenti. N. giocatori: 1-2

66

E

ESPN EXTREME GAMES

(Sony)

MC

Cos'è, un gioco di guida? Boh, sembra. Più che



altro è un "simulatore di sport estremo", contenente discipline "estreme" ma complessivamente mediocre: prendiamo, alternativamente, il controllo di una mountain bike o di uno snowboard, o ancora dei roller skates o cose così. Tuttavia, la realizzazione lascia perplessi e di estremo, in definitiva, c'è solo la noia. N. giocatori: 1

30

EVERYBODY'S GOLF

(Sony)

MC

Un disimpegno di golf dall'aspetto prettamente nipponico fa capolino su un mercato dove la partita è tra i seriosi simulatori della Gremlin (i tre Actua Golf) e quelli della EA (l'infinita serie PGA). Questo titolo punta sulla giocabilità e sull'immediatezza, pur mantenendo uno spessore notevole.



Divertente più che serio; magari non simula gli effetti del battito d'ali del gabbiano che vola sopra la testa del golfista, ma è molto gradevole. N. giocatori: 1-4

81

EXTREME SNOW BREAK

(Microids)

MC

Due giochi in uno: un gioco classico di sci e una più moderna simulazione di



snowboard. La differenza tra le due scelte è minima e non influenza più di tanto, soprattutto dal punto di vista della risposta; questo tradisce una realizzazione arcade molto superficiale. Le opzioni non presentano nulla di nuovo e la grafica è 'già vista'.

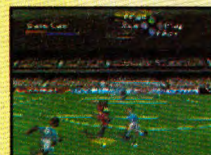
N. giocatori: 1

68

F

FIFA '96 (EA)

MT, MC
L'esordio della celebre serie della Electronic Arts su PlayStation. Come nella controparte PC, la release del '96 ha il campo raffigurato in grafica poligonale ma i calciatori sono dei semplici sprite bitmap. Ma questo è il meno; il gioco



risulta difficilmente gestibile e complessivamente non soddisfa, sebbene la ricchezza delle opzioni e, soprattutto, del data base è sempre degna di lode.

N. giocatori: 1-4

43

FIFA '97 (EA)

MT, MC
I calciatori in 2D della release del '96 lasciano il posto a giocatori poligonali. Ma il risultato è terrificante: le animazioni scattano da morire e la palla, invece di



compiere una traiettoria, scompare per riapparire qualche metro più avanti. Inoltre, i giocatori sono artificiali e si muovono molto lentamente. Evitavolo, se

non volete passare il vostro tempo a imprecare anziché a giocare.

N. giocatori: 1-4

45

FIFA: ROAD TO WORLD CUP '98 (EA)

MT, MC
La EA, saggiamente, ha deciso di investire nello sviluppo di un buon titolo di



calcio i soldi immeritatamente guadagnati con le uscite precedenti. Questa RTWC è la "prova generale" prima dell'uscita del gioco ufficiale dei mondiali, e bisogna riconoscere ai programmatori di aver fatto un buon lavoro: i calciatori eseguono con immediatezza e precisione i comandi impartiti e lo svolgimento dell'azione è sempre sotto controllo. Dovrete abituarvi al sistema di controllo (complesso, perché sfrutta tutti i tasti del pad) ma sarete ripagati da un gioco estremamente vario e lungo, considerando la quantità di squadre, calciatori e campionati presente nel gioco.

N. giocatori: 1-8

89

FIFA '99 (EA)

DS, MT, MC
Sempre meglio in casa EA: hanno "arrotondato" un prodotto già molto buono arricchendolo di fronzoli e animazioni che rendono



più varia e interessante l'azione. Inoltre, sono stati migliorati i particolari "nascosti", come il rispetto dei parametri dei giocatori e l'intelligenza artificiale.

N. giocatori: 1-8

92

G

GOAL STORM (Konami)

NC

L'esordio della Konami sulla PlayStation. In realtà, non è un prequel dei due ISS Pro sebbene sia interamente tridimensionale. Ai tempi, quando la concorrenza era costituita dal solo Adidas Power Soccer poteva pure essere vendibile; oggi, né la grafica né la



giocabilità lo rendono un prodotto in grado di opporsi all'agguerrita concorrenza.

N. giocatori: 1-2

55

H

HYPER TENNIS (JVC)

MC
Inspiegabile gioco di tennis, che offre la singolare possibilità di affrontare una stagione composta da sei tornei (il tour ATP ne ha oltre 100!) con uno a scelta



fra ben (!) dodici giocatori. La rappresentazione grafica è altalenante; al buon motion capture si accosta un campo in cui non vediamo arbitri o raccattapalle.

N. giocatori: 1-2

58

I

INTERNATIONAL SUPER-STAR SOCCER DELUXE (Konami)

MT, MC
Il gioco di calcio definitivo per le console a 16 bit fatica molto per trovar spazio sulla PlayStation. La grafica



bidimensionale in questo genere di giochi è quasi offensiva, e a poco servono le molte opzioni e il sistema di controllo Konami: un ottimo titolo, ma asso-

lutamente inadeguato allo standard imposto dai 32 bit.

N. giocatori: 1-4

61

INTERNATIONAL SUPER-STAR SOCCER PRO (Konami)

MC
La breccia nel settore dei giochi di calcio. Dopo ISS Pro, nessun gioco di calcio può uscire senza essere confrontato con questo mostro di giocabilità, tecnica e tattica. Ormai superato ma molto interessante, ha come unico difetto una certa carenza di opzioni.



Ma, una volta in campo, il gioco è davvero eccezionale. E oggi costa pure poco.

N. giocatori: 1-2

88

INTERNATIONAL TRACK & FIELD (Konami)

MT, MC
Volete un gioco adatto alle compagnie numerose in cui non tutti sono abili con il joystick? Ecco! Per superare le prove e vincere basta premere velocemente i tasti. Tanta semplicità permette di porre l'accento



sull'enfasi e sulla sfida tra amici e infatti, in singolo, non ci gioca nessuno. Ma se avete 4 pad e un multi-tap potete sfidarvi sulla pista e... vinca il dito più veloce!

N. giocatori: 1-2

81

ISS PRO '98 (Konami)

DS, MC
Ecco il migliore di tutti. Grafica fluidissima (ma il



dettaglio è inferiore a FIFA)

e una cura nella partita eccezionale, manca un po' per quanto riguarda il comparto delle opzioni. Ma l'intelligenza artificiale compete con quella di Einstein: basta vedere come si comportano in campo i nostri compagni per capire che il vero calcio per PlayStation è questo. E il problema dell'assenza dei nomi reali è ovviabile grazie al funzionale editor. And the winner is... ISS Pro '98!

N. giocatori: 1-2

94

J

JOHN MADDEN '97 (EA)

MT, MC
La saga di John Madden ci perseguita sin dai tempi del Mega Drive. L'eroe stanco arriva sulla PlayStation mantenendo la sua appariscente grafica 2D per quanto riguarda la



rappresentazione dei giocatori. Certo, se amate il football americano questo titolo potrebbe piacervi, essendo realizzato davvero con cura; ma è oggettivamente 'vecchio'.

N. giocatori: 1-4

67

JOHN MADDEN '98 (EA)

MT, MC
Il tormento continua. I giocatori restano 2D e si muovono con discreto realismo sul campo poligonale. Le opzioni sono molte e complete, consentendo di



controllare la squadra. Ma te anche le statistiche, in un gioco che, come al solito, lascia indifferente il grande pubblico.

N. giocatori: 1-4

67

JOHN MADDEN NFL '99 (EA)

DS, MT, MC
Finalmente! Per la terza

puntata del football di zio John i giocatori si mettono il vestito buono: tanti sani poligoni rappresentano le due squadre. Ma è il gioco a essere stravolto; più user friendly, è davvero un buon prodotto in grado di avvicinare al football grazie alla spettacolarità e alla relativa facilità d'uso. Il contorno, curato al massimo, aumenta l'interesse per questo prodotto davvero valido.

N. giocatori: 1-4

79

JONAH LOMU RUGBY (Codemasters)

MT, MC
Il miglior giocatore mondiale di rugby è il testimone dell'unico titolo dedicato a questo sport. Non è molto



divertente ma è ben curato, e le possibilità offerte sono parecchie. Si può giocare in quattro, con il multitap, e questo aumenta l'interesse per un prodotto sì valido ma destinato al pubblico di appassionati.

N. giocatori: 1-4

68

K

KICK OFF '97 (Anco)

MC
Un mito su Amiga raggiunge la PlayStation. E la musica cambia: infatti il gioco diventa tredici, e va bene, ma a programmarlo non è Dino Dini e questo,



purtroppo, si vede; dell'immensa giocabilità del 16 bit Commodore c'è solo il nostro ricordo. Oggi, su Play, i programmatori della Anco fanno il possibile ma la giocabilità è quella che è: misera. Dino, torna per noi!

N. giocatori: 1-2

48

KICK OFF WORLD (Anco)

MT, MC

Il seguito del primo, deludente, Kick Off si arricchisce di una (semplice) sezione dedicata alla gestione della squadra. La fase di gioco, però, continua a non convincere; ma questo CD contiene anche un



pezzo di storia: l'originale Kick Off, il primo, l'inarrivabile. È esagerato comprare il gioco solo per questa feature, ma è la cosa migliore che c'è. N. giocatori: 1-4

57

KNOCKOUT KINGS (Electronic Arts) DS, MC

Un'altra simulazione per l'Electronic Arts, questa volta dedicata alla boxe. Molti pugili realmente esistenti rendono il gioco abbastanza interessante. Sia i numerosi parametri sia la meccanica di gioco tradiscono l'aspetto molto simulativo: questo significa che il gioco è riservato agli



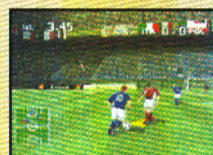
appassionati, i quali tuttavia ne apprezzeranno la completezza e la fedeltà simulativa. N. giocatori: 1-2

76

L

LIBERO GRANDE (Namco) DS, MC

Un innovativo gioco di calcio; controlliamo un solo giocatore inquadrato di spalle (come nel vecchio "I play 3D soccer" per



Amiga). L'azione è molto varia, il sistema di controllo risponde bene alle esigenze di una meccanica tanto particolare e le mosse a disposizione del giocatore

sono davvero moltissime: dribbling, finte e colpi speciali rendono l'azione varia e compulsiva. Interessantissimo. N. Giocatori: 1-2

84

M

MICHAEL OWEN'S WORLD LEAGUE SOCCER (Eidos)

DS, MT, MC

Il secondo capitolo del calcio di Eidos è un buon titolo. Giocabile e veloce, è dotato di una grafica "strana": da una parte, infatti, la risoluzione è davvero alta; dall'altra, gli arti dei giocatori sembrano degli stuzzicadenti. Ma



questo non rovina un gioco complessivamente più che buono, non molto tattico ma semplice e immediato. Si può giocare anche in quattro, ma soltanto due contro due. N. giocatori: 1-4

88

N

NAGANO WINTER OLYMPICS (Konami)

LK, DS, MT, MC

Le olimpiadi invernali come non le avete mai viste. Un multievento vario e interessante, arricchito dalla possibilità di giocare in



tanti. Il divertimento è "quello di una volta" per un titolo da godere in compagnia nei lunghi e bui mesi d'inverno. N. giocatori: 1-4

77

NBA HANG TIME (GT Interactive)

MT, MC

Fondamentalmente è NBA Jam, con qualche differenza nell'aspetto e nei particolari.



Oggettivamente considerato, è un titolo con poco appeal. Divertente ma nulla più, è un acquisto inutile se avete già il buon Jam. N. Giocatori: 1-4

60

NBA IN THE ZONE (Konami)

MC

Preistorico gioco di basket, vanta la licenza ufficiale dell'NBA (come tutti gli altri) ma non ha nulla di particolare. La grafica è molto primitiva e questo gioco certo non è il miglior testimone delle capacità dei programmatori



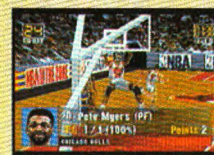
Konami. Ma d'altronde, avete mai visto un giapponese che gioca a basket? Se pensate a questo, capite perché il gioco è quello che è. N. giocatori: 1-2

54

NBA IN THE ZONE 2 (Konami)

MC

Questo seguito, risalente a quasi tre anni fa, migliora sotto tutti i punti di vista il primo capitolo ma rimane un titolo insufficiente. La



giocabilità non è male e il dettaglio grafico è degno di nota (specialmente se rapportato ai tempi), ma le animazioni scattano, i giocatori scivolano sul campo e, soprattutto, il ritmo della partita è sballato. N. giocatori: 1-2

58

NBA JAM: TOURNAMENT EDITION (Acclaim)

MT

Azione arcade al 100% in questo gioco di basket in

cui ogni colpo è lecito. Due squadre di due giocatori l'una se le danno di santa ragione per arrivare a canestro ed effettuare una schiacciata con avvitamento multiplo. Molto



spettacolare, affatto simulativo ma incredibilmente divertente. Cooperativo in due, oppure in quattro, è l'ultima parola in fatto di sport arcade. Provatelo, ve lo chiedo per piacere. E chi dice che la grafica è in 2D... ON YOUR FACE! N. giocatori: 1-4

88

NBA JAM EXTREME (Acclaim)

MT, MC

Dov'è rimasta la velocità del prequel? In questo Extreme la grafica poligonale ha rallentato terribilmente il tutto e, sebbene la dinamica sia la stessa del Tournament Edition, la giocabilità non ci si avvicina nemmeno. Sul campo non si capisce cosa succede e il controllo delle azioni, specie quelle difensive, lascia a desiderare. La



spettacolarità che il 3D dovrebbe offrire, poi, si traduce spesso in un autentico boomerang. Peccato. N. giocatori: 1-4

60

NBA LIVE '96 (EA)

MC

Quando usci, perse miseramente il confronto con il Total NBA. Questo per un concorso di colpe tra la grafica, la giocabilità e l'interesse generale.



Incontrollabili sprite 3D si affrontano senza che noi siamo in grado di capire come fermare gli avversari e far fare canestro ai nostri.

Deprimente. N. giocatori: 1-2

48

NBA LIVE '97 (EA) MC

La grafica, finalmente full-3D, sostiene un gioco più definito. Gli aspetti simulativi sono preponderanti e tutto il contorno, realizzato con la consueta cura



maniacale della EA, sorregge un gioco abbastanza buono. N. giocatori: 1-4

68

NBA PRO '98 (Konami)

MT, MC

La terza uscita di Konami è di gran lunga la migliore; molto tattico, con un buon controllo e una grafica all'altezza dei titoli sviluppati dalla concorrenza. Ricorda



poco i precedenti In the Zone e questo è sicuramente il maggior pregio del titolo in questione... N. giocatori: 1-4

80

NFL GAMEDAY (Sony)

MC

Un vecchio gioco (si parla del '96) di football americano, semplice da gestire nei limiti in cui può esser facile un gioco in cui la



componente tattica è complessissima. Anche la parte giocata è discretamente divertente e, insomma, il titolo è abbastanza buono. Molto nitida e pulita la grafica. N. giocatori: 1-2

69

NFL BLITZ (GT Interactive)

DS, MC

Da una casa certo non famosa per i giochi sportivi, arriva questo titolo molto arcade. Ed è davvero godibile, dal momento che i programmatori hanno puntato sull'immediatezza



riducendo all'osso la componente tattica, che pure c'è. Un titolo di football che può interessare anche quelli che amano i giochi di squadra ma non apprezzano questo sport molto americano. N. giocatori: 1-2

72

NFL EXTREME (Sony)

DS, MT, MC

Sony, cosa hai fatto! Questo gioco di football è l'equivalente di All Star Soccer per i titoli calcistici; si caratterizza per l'ironia e lo ricorderemo come una prova ridicola



Colorato e immediato, ma stupido oltre ogni limite sopportabile, è giusto che rimanga a prendere la polvere sugli scaffali. N. giocatori: 1-4

39

NHL '97 (EA)

MT, MC

Un buon gioco di hockey, ben curato e abbastanza divertente. La cura è quella consueta della Electronic Arts, la qualità non è quella dei giochi



usciti in contemporanea a questo, per fortuna. Gli amanti dell'hockey, ma più in generale dei giochi di squadra, troveranno un titolo in grado di sod-

disfarli.
N. giocatori: 1-8

70

NHL '98 (EA)

MT, MC
L'hockey dell'Electronic Arts si ripresenta sul mercato con la medesima sostanza del prequel, rinnovando il roster e rendendo il contorno un po' più



accattivante. È sempre un bel gioco, e piacerà a quelli che hanno giocato il primo episodio. Ma se avete comprato la release del '97, tenete presente che gli aggiornamenti sono l'unica cosa davvero differente.
N. giocatori: 1-2

71

NHL '99 (EA)

DS, MC
L'ultima puntata (almeno per ora) dell'hockey di EA è sempre il bel gioco che conosciamo. La grafica, se confrontata alla prima puntata, è sicuramente migliorata; le statistiche sono



aggiornate e c'è tutto quello che ci deve essere e anche di più, ma non è un acquisto indispensabile se avete uno dei due prequel, a meno che non siate fissati o ricchi sfondati.
N. giocatori: 1-2

72

NHL FACE OFF '97

(Sony)
MT, MC
Non entusiasma questo titolo Sony che cerca di contrastare i titoli concorrenti prodotti dall'Electronic Arts. Esteticamente è inferiore e la dinamica di gioco è



molto semplificata. Adatto a chi si accontenta di un

gioco poco profondo: e nessun appassionato di hockey dovrebbe esserlo.
N. giocatori: 1-8

43

NHL FACE OFF '98

(Sony)
DS, MT, MC
La seconda uscita della Sony conferma la scarsa vena dei programmatori. Non molto è migliorato dall'episodio precedente, e anche questo si segnala



per una generale piattezza, un'eccessiva semplicità e una grafica poco esaltante.
N. giocatori: 1-8

49

NHL OPEN ICE

(GT Interactive)
DS, MT, MC
Un altro gioco di hockey affatto divertente, nonostante l'impostazione arcade dovrebbe garantire una certa immediatezza.



Invece, siamo di fronte a un prodotto davvero deprimente, una sorta di All Star Soccer sul ghiaccio, con meno umorismo (grazie al cielo!) ma ugualmente banale.
N. giocatori: 1-4

46



OLYMPIC GAMES

(US Gold)
MT, MC
Un multievento interessante: la quantità e la qualità delle prove offerte è decisamente buona ma il gioco non riesce a prendere. La dinamica delle varie



prove non comporta sempre il picchiamento sul pad, come nella scherma e

nel tiro a bersaglio. Perde il confronto con il diretto concorrente International Track & Field proprio sul piano del coinvolgimento.
N. giocatori: 1-8

70

OLYMPIC SOCCER (US Gold)

MC
Un gioco di calcio che conobbe un discreto successo quando uscì; ma fu solo perché la concorrenza si stava preparando. Guardare oggi questo gioco è come guardare una



macchina di 100 anni fa: il tempo ha decretato la sconfitta.
N. giocatori: 1-2

36

ON SIDE SOCCER (Telstar)

MC
Questo gioco è un'autentica perla trash. È un tentativo di unire la parte giocata a quella di gestione della squadra, ma risulta davvero scarso, perfino simpatico nel suo orrore.



Fate attenzione: se vi insegnate, scappate.
N. giocatori: 1-2

25



PETE SAMPRAS EXTREME TENNIS

(Codemasters)
MT, MC
Il miglior tennista degli anni '90 è testimonial per



questo gioco programmato dai Codemasters. La parte giocata è molto buona, non è eccezionalmente simulativa ma richiede comunque un certo impegno. Graficamente il titolo

è eccellente, anzi di più se considerate che il gioco è uscito molto tempo fa: le animazioni sono fluidissime e i tennisti sono bellissimi. Le visuali sono tutte giocabili, compresa quella in prima persona.
N. giocatori: 1-4

83

PGA TOUR '96 (EA)

MC
Dodici golfisti realmente esistenti e due tracciati completi per un titolo che



perse il confronto con Actua Golf. In realtà, l'implementazione di molti parametri, numeri e quant'altro appesantiscono un gioco la cui dinamica dovrebbe essere fondamentalmente semplice.
N. giocatori: 1-4

70

PGA TOUR '97 (EA)

MC
Similmente all'edizione del 1996, dodici golfisti e due tracciati (per fortuna diversi) costituiscono la ricchezza di questo titolo, curato quanto volete ma poco godibile. Gli sprite bidimensionali, inseriti in un valido contesto 3D, non



prendono di certo; rifiutalo, anche se ve lo danno gratis, non vale la pena.
N. giocatori: 1-4

72

PGA TOUR '98 (EA)

MC
Sempre il solito realismo simulativo pure per questa



release, la cui uscita non è molto comprensibile. Magari, sul Commodore 64, sareb-

be stato meglio di Leader Board. Qui ci ha stufato a tutti, e vogliamo qualcosa di nuovo; per fortuna, l'EA, nella versione '99, ce l'ha data. Neppure la solita possibilità di giocare in quattro passandosi il pad riesce ad aumentare l'interesse per questo titolo.
N. giocatori: 1-4

74

PHAT AIR EXTREME SNOWBOARDING (Funsoft)

MC
Poco curato clone di Cool Boarders, non appassiona per il semplice fatto che non ha nulla da offrire. La Funsoft avrebbe dovuto approfondire qualche



aspetto del gioco, invece di offrire un prodotto che non ha alcun numero in grado di fargli vincere il confronto con i blasonati concorrenti. Né la grafica né la giocabilità riescono ad appassionare. Vabbè...
N. giocatori: 1-2

60

PLAYER MANAGER (Anco)

MC
La Anco continua senza pudore a sfornare titoli che richiamano i successi del passato ma la cui qualità generale non ha nulla con i mitici titoli del tempo che fu. Questo manageriale



"misto" si rivela un prodotto scarso e assolutamente inadeguato; i playstationari sono abituati a ben altro.
N. giocatori: 1-2

55

PREMIER MANAGER (Gremlin)

MC
Questo è un gioco manageriale, un genere insolito

sulla grigia console ma molto popolare su computer. Purtroppo i programmatori sono scesi a compromessi e hanno semplificato il gioco, laddove il fascino maggiore è proprio la ricchezza di parametri. Così, è semplicemente un'occasione mancata.
N. giocatori: 1-4

58

PREMIER MANAGER '99 (Gremlin)

MC
La seconda release di Premier Manager è migliore del predecessore dal punto di vista della completezza e della complessità. Tuttavia, sebbene si



smanetti con la formazione, il mercato, le riserve, non li vediamo tradotti in risultati, deprimente i nostri sforzi strategici. Continuiamo a non scendere in campo e ci limitiamo a seguire le azioni rappresentate col motore grafico di Actua Soccer 2. Anche in questo caso, si ha la sensazione di un'occasione persa.
N. giocatori: 1-4

72



SENSIBLE SOCCER (GT Interactive)

DS, MC
I Sensible Software si sono riposati sugli allori e hanno sfornato una versione a 32 bit del loro capolavoro calcistico che delude tutti. Il sistema di controllo è semplice, ma le partite sono



incredibilmente confuse. Il passaggio a una grafica tridimensionale contribuisce a generare confusione e, ciò che è peggio, l'intelligenza artificiale lascia a desiderare. Un pianto.
N. giocatori: 1-2

55

SMASH COURT TENNIS (Namco)

MT, MC
Un tennis bidimensionale

dal sapore nipponico. Il gioco non ha alcuna velleità simulativa, ma è molto divertente e compulsivo.



La grafica è quello che è, ma si gioca volentieri; e comunque l'aspetto molto "manga" ben si sposa con quella che potremmo definire la versione tennistica di NBA Jam.

N. giocatori: 1-4

77

SNOW RACER '98 (Ocean) DS, MC

Un gioco discreto, che ha un aspetto molto "da sala giochi", quindi abbastanza semplice ma appariscente. Si avvale di un sistema di controllo abbastanza buono che consente di dirigere lo sciatore con buona



precisione. Due discipline offerte, lo sci alpino e lo snowboard. Discreto, sarà un buon affare se uscirà in versione Platinum.

N. giocatori: 1-2

74

SPACE JAM (Acclaim) MT

Se volete giocare a basket con Michael Jordan sulla PlayStation, mi dispiace, ma dovete rassegnarvi. In teoria, questo Space Jam vi permette di controllare il miglior cestista di ogni tempo, ma dire che si tratta di un gioco di basket è ridicolo. La grafica bidimensionale e l'assenza di



qualunque velleità simulativa richiamano NBA Jam; ma la realizzazione, invece che ricordare il titolo Acclaim, fa venire in mente il ciambellone che mamma ha bruciato ieri pomeriggio.

N. giocatori: 1-4

45

STRIKER '96 (Ocean) MT, MC

Un gioco primitivo con una visuale originale ma inadeguata agli standard di oggi. La giocabilità non è nulla di eccezionale, anzi, e le opzioni certo non si segnalano per completezza,



contribuendo ad affossare un titolo che presto conoscerà un seguito; speriamo che sia un prodotto valido.

N. giocatori: 1-4

42

TENNIS ARENA (Ubisoft) MT, MC

Questo gioco di tennis è a dir poco bizzarro, almeno nei protagonisti: abbiamo un ciccone, un tipo che gioca in jeans, una zingara,



una che gioca con una tuta attillata rossa... insomma, se sono normali non li vogliamo. Il gioco in sé è abbastanza divertente e vario, con molti colpi performabili, ma l'aspetto generale allontanerà i puristi della simulazione, che si rivolgeranno (invano) altrove. Ma gli amanti del tennis arcade si siedano pure, è arrivato il loro momento.

N. giocatori: 1-4

81

TIGER WOODS '99 (EA) DS, MT, MC

La EA, alla quarta uscita 'golfistica, sforna un titolo diverso dai predecessori. Inizia affidando il titolo a un testimonial di indubbio



rilievo (motioncapturato molto bene), continua aumentando il numero dei tracciati (5 in tutto) e fini-

sce curando l'aspetto tecnico in modo sorprendentemente buono. Sicuramente il migliore della serie.

N. giocatori: 1-2

75

TOTAL NBA '96 (Sony) MT, MC

Il gioco di basket che, nel '96, lasciò tutti a bocca aperta. Grafica e sonoro a



livelli irraggiungibili sostenevano un gioco complesso ma non complicato. Disputiamo una stagione intera controllando una squadra di nostra scelta. Molti numeri, ottima gestione del gruppo... insomma, un titolone: lungo, adeguatamente complesso e, soprattutto, giocabile.

N. giocatori: 1-8

83

TOTAL NBA '97 (Sony) MT, MC

Come migliorare la perfezione. Nel seguito del gioco che lasciò a bocca aperta la neonata utenza PlayStation sono stati migliorati alcuni piccoli particolari della dinamica di gioco ma, soprattutto, la grafica è stata riveduta e ora ogni giocatore virtuale



riproduce le fattezze della controparte in metri e muscoli. Bellissimo, da vedere e da giocare. A tutt'oggi, uno dei migliori.

N. giocatori: 1-8

84

TOTAL NBA '98 (Sony) DS, MT, MC

Alla Sony non sono contenti se non sfornano ogni



anno un capolavoro della serie di Total NBA. La relea-

se del '98 abbandona le rigidità degli episodi precedenti e punta di più sulla giocabilità che sulla fedeltà simulativa. Ne esce un titolo più orientato verso l'arcade e quindi cambia l'utenza, ma la qualità complessiva è sempre la stessa. A buon intenditor...

N. giocatori: 1-8

84

UEFA CHAMPIONS LEAGUE (Eidos) DS, MT, MC

La licenza ufficiale permette a questo titolo di presentare, senza



storpiature o alias, tutte le squadre partecipanti alla prestigiosa competizione. Presenta alcune interessanti innovazioni nel sistema di controllo ed è abbastanza divertente; tuttavia, la grafica è un po' flaccida. Buona l'opzione per il gioco in quattro.

N. giocatori: 1-4

88

VICTORY BOXING (IVC) MC

Victory Boxing appartiene sicuramente al genere delle simulazioni. Ma, più che simulare la boxe, consente di "vivere" la carriera di un boxeur. Lo costruiamo decidendone molti parametri, lo



alleniamo, stabiliamo gli incontri e poi andiamo sul ring. E qui casca l'asino: la parte dedicata all'incontro è complicata e quasi ingestibile; peccato, perché il contorno è eccellente.

N. giocatori: 1-2

61

VICTORY BOXING 2 (IVC) MC

La seconda release del vecchio Victory è stata molto riveduta e corretta, infatti esce a grande distanza dal prequel. Sono stati migliorati molti aspetti, dall'interfaccia alla parte giocata, anzi combattuta, che



risulta un po' più gestibile e controllabile. Buono, ma troppo complesso per far breccia nel grande pubblico.

N. giocatori: 1-2

72

V-TENNIS (Acclaim) MC

Questo gioco di tennis è un titolo senza troppe pretese; dotato di una buona grafica e di un discreto sistema di controllo, fa della semplicità la sua dote migliore. Certo, non è il migliore, ma è sicuramente



più degno di molti titoli pretenziosi, tipo Actua Tennis o Break Point Tennis.

N. giocatori: 1-2

68

W

WORLD LEAGUE SOCCER (Eidos) MT, MC

Il presente WLS è uscito nel periodo dei Mondiali; poco dopo è uscito il seguito semi-ufficiale, avente come testimonial Michael Owen. Questi due fatti confermano ciò che sembra: la realizzazione è stata



frettolosa e il gioco è migliorabile, proprio quello che è stato fatto. Questo titolo non ha nulla di particolarmente positivo: né la grafica, né tanto meno la giocabilità, né i particolari. Banale, soprattutto banale.

N. giocatori: 1-4

66

WORLD CUP '98 (EA) DS, MT, MC

L'EA compra i diritti dei Campionati del mondo e, in esclusiva, riproduce il torneo di Francia '98. Con il vestito della versione corrente di FIFA, tutti gli stadi francesi, un mare di opzioni, possiamo cercare di portare



l'Italia alla vittoria. L'impatto audiovisivo è ottimo, la giocabilità molto buona: insomma, il titolo merita i nostri soldi.

N. giocatori: 1-8

90

WCW VS NWO THUNDER (Thq) DS, MC

Da una softhouse non affidabilissima arriva un gioco divertente e completo, semplice da usare e vario, grazie ai molti atleti presenti. La grafica è molto buona e il gioco è veloce e scorre fluido. Tuttavia, dovete tener presente che si tratta di un titolo simulativo e quindi poco adatto a chi è in cerca di un picchiaduro ambientato nel mondo del wrestling.

N. giocatori: 1-2

82

WWF WARZONE (Acclaim) MT, MC

Chiusiamo con un ottimo titolo; divertente e dotato di un gran numero di combattenti (ognuno con le sue mosse), consente a quattro amici di affrontarsi dentro un ring. Inoltre, è possibile creare il proprio wrestler, decidendo tutti i parametri. Le modalità di gioco



sono molte e questo è garanzia di longevità. Per finire, la grafica e il sonoro sono su livelli alti. Insomma, uno dei migliori giochi di wrestling, lungo, vario e divertente.

N. giocatori: 1-4

87



TITOLO ARTICOLO NUMERO PAG.

ARCADE			
Rampage 2	PI	5/Mag 99	63
Running Wild	PP	3/Mar 99	26
Tank Racer	PI	3/Mar 99	62

AVVENTURA

Metal Gear Solid	PI	1/Gen 99	69
Metal Gear Solid	PS	3/Mar 99	43
Metal Gear Solid	PG	4/Apr 99	22
Ninja: Shadow of D.	PP	1/Gen 99	24
Syphon Filter	IM	4/Apr 99	60
Syphon Filter	AS	5/Mag 99	80
Silent Hill	IM	4/Apr 99	66
Tenchu: Stealth Assassin	PP	1/Gen 99	28
Tomb Raider 3	PG	1/Gen 99	46
Tomb Raider 3	AS	2/Feb 99	84
Tomb Raider 3	AS	3/Mar 99	78
Wild Arms	PP	3/Mar 99	28

AVVENTURA PUNTA E CLICCA

Atlantis	PP	3/Mar 99	57
Egypt 1156 A.C.	PP	3/Mar 99	56

AZIONE

Akuzi the Heartless	PG	3/Mar 99	16
Tai Fu	PI	1/Gen 99	68
Tai Fu	PG	3/Mar 99	12
Legacy of Kain	PI	3/Mar 99	64

GIOCHI DI RUOLO

Grandstream Saga	PP	5/Mag 99	50
Guardian's Crusade	PP	5/Mag 99	52
Legend of Legaia	PI	4/Apr 99	49
Monkey Hero	PI	4/Apr 99	59

PICCHIADURO

Bloodlines	PP	4/Apr 99	34
Bloody Roar 2	IM	5/Mag 99	72
Ehrgeiz	IM	3/Mar 99	71
Darkstalkers 3	PP	5/Mag 99	46
Kensei: Sacred Fist	IM	5/Mag 99	64
Legend	PI	2/Feb 99	70
Rival School	PP	2/Feb 99	25
Soul Blade	CL	3/Mar 99	68
Street Fighter Alpha 3	IM	4/Apr 99	72
Tekken 3	AS	1/Gen 99	84
WCW/NWO Thunder	PP	3/Mar 99	36



PLATFORM

A Bug's Life	PP	3/Mar 99	30
Crash Bandicoot W.	PG	2/Feb 99	30
Crash Bandicoot W.	PI	1/Gen 99	67
Crash Bandicoot 2	CL	5/Mag 99	74
Croc 2	PI	4/Apr 99	56
Gex: Deep Cover Gecko	PP	4/Apr 99	42
Guardian's Crusade	PI	4/Apr 99	51
Hugo	PP	2/Feb 99	62
Oddworld: Abe's Ex.	PG	2/Feb 99	14
Pandemonium 2	CL	2/Feb 99	74
Rugrats	PP	3/Mar 99	60
Wild 9	PP	1/Gen 99	22

TITOLO ARTICOLO NUMERO PAG.

PUZZLE			
Devil Dice	PP	3/Mar 99	61

RACING

C3 Racing	PS	2/Feb 99	42
Carmageddon 2	ART	2/Feb 99	66
Carmageddon 2:			
Carpocalypse Now!	PI	4/Apr 99	54
Carmageddon PSX	PS	5/Mag 99	10
Driver	PI	5/Mag 99	56
Formula 1 '98	PP	1/Gen 99	52
Honda Castrol	PP	5/Mag 99	44
Monaco Grand Prix	PI	3/Mar 99	65
Monaco GP 2	PG	4/Apr 99	16
Moto Racer 2	PS	2/Feb 99	51
Nascar 99	PS	2/Feb 99	45
Need for Speed 4	PG	5/Mag 99	36
Rally Cross	PP	3/Mar 99	20
Ridge Racer Type 4	PS	2/Feb 99	54
Ridge Racer Type 4	PG	5/Mag 99	28
Rollcage	PG	2/Feb 99	26
SCARS	PS	2/Feb 99	52
Speed Freaks	PI	5/Mag 99	61
Sports Car GT	PP	5/Mag 99	34
Test Drive 4x4	PS	2/Feb 99	46
Test Drive 5	PS	2/Feb 99	53
Toca 2	PP	1/Gen 99	58
Toca 2	PS	2/Feb 99	36
V-Rally 2	PI	4/Apr 99	50
Wipeout 2097	CL	1/Gen 99	72

SIMULAZIONE SPORTIVA

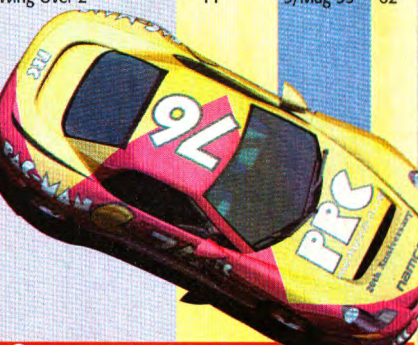
Actua Soccer 3	PS	1/Gen 99	41
Adidas Power Soccer	PS	1/Gen 99	44
All Star Tennis 99	PP	1/Gen 99	56
Anna Kournikova's	PI	5/Mag 99	58
Big Air	PP	5/Mag 99	22
Bomba 98	PS	1/Gen 99	45
Brunswick Circuit Pro B.	PP	2/Feb 99	61
Calcetto - Puma			
Street Soccer	PP	5/Mag 99	48
Cool Boarders 3	PP	1/Gen 99	18
Fifa 99	PS	1/Gen 99	34
Fifa 99	AS	3/Mar 99	74
Fifa Road to W. Cup 98	PS	1/Gen 99	44
Final Fantasy VIII	ART	2/Feb 99	64
ISS Pro 98	PS	1/Gen 99	40
Knockout Kings 99	PP	2/Feb 99	12
Libero Grande	PS	1/Gen 99	43
Michael Owen's WLS 99	PS	1/Gen 99	42
NBA Live 99	PP	1/Gen 99	30
NHL Face Off 99	PP	3/Mar 99	59
No Fear: Downhill			
Mountain Biking	PI	5/Mag 99	54
Premier Manager 99	PP	3/Mar 99	38
Prince Naseem Boxing	PI	5/Mag 99	59
Pro 18 World Golf Tour	PI	2/Feb 99	72
Pro Boarder	PP	4/Apr 99	38
Sensible Soccer	PP	3/Mar 99	39
Street Skater	PP	5/Mag 99	42
Tiger Woods 99	PP	5/Mag 99	51
Uefa Champions League	PP	5/Mag 99	40
Victory Boxing 2	PP	2/Feb 99	12
Viva Football	PP	4/Apr 99	46
Winning Eleven 98/99	IM	3/Mar 99	70



TITOLO ARTICOLO NUMERO PAG.

SIMULAZIONI VARIE

Bust a Groove	PP	2/Feb 99	20
Caesar's Palace II	PP	2/Feb 99	58
Colony Wars Vendetta	PP	1/Gen 99	60
Dance! Dance! Dance!	IM	5/Mag 99	70
Dodgem Arena	PP	2/Feb 99	18
Grand Theft Auto	CL	4/Apr 99	74
Music	PP	2/Feb 99	63
Pro-Pinball: Big Race USA	PP	3/Mar 99	37
Streak	PP	3/Mar 99	40
Um Jammer Lammy	PI	4/Apr 99	52
Wing Over 2	PI	5/Mag 99	62

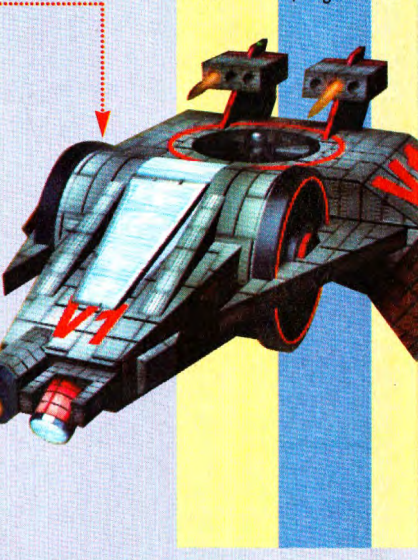


SPARATUTTO

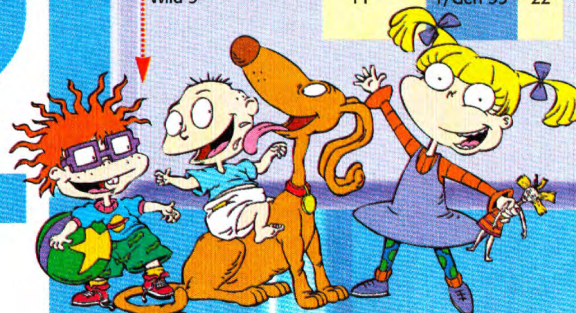
Apocalypse	PG	1/Gen 99	8
Apocalypse	AS	4/Apr 99	80
B-Movie	PP	3/Mar 99	41
Duke Nukem: Time to Kill	AS	1/Gen 99	90
Duke Nukem: Time to Kill	PP	1/Gen 99	26
G Police 2	PI	4/Apr 99	58
Quake 2	PI	1/Gen 99	64
Retro Force	PI	2/Feb 99	69
Retro Force	PP	3/Mar 99	35
R-Type Delta	PP	3/Mar 99	32
Shadow Gunner	PP	2/Feb 99	24
V2000	PP	2/Feb 99	59

STRATEGICI

Asterix	PP	4/Apr 99	30
Civilization 2	PP	4/Apr 99	48
Constructor	PP	1/Gen 99	63
Populous: the beginning	PI	3/Mar 99	63
Populous: the beginning	PP	4/Apr 99	28
Warzone 2100	PG	5/Mag 99	18



LEGENDA
 AS = Area Soluzioni PG = Planet Game PS = Planet Special
 CL = Classic PI = Prima Impression IM = Importazione
 PP = Prova Planet





Software Universe®

CONSOLES
department

PUNTO VENDITA
MILANO
via Lorenteggio 22 sotto i portici
Tel. 02/42.300.10

PUNTO VENDITA
BRESCIA
via Mameli 24b - in centro città
Tel. 030/37.76.199

PUNTO VENDITA
CINISELLO B.-MI
C.Comm. La Fontana - V.le de Vizzi
Tel. 02/66.04.30.58

PUNTO VENDITA
CREMONA
corso Pietro Vacchelli 33
Tel. 0372/46.34.83

PUNTO VENDITA
GALLARATE-VA
C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37
Tel. 0331/77.96.20

PROSSIMA APERTURA
DAVERIO - VA
CENTRO COMMERCIALE DAVERIO
PROSSIMA APERTURA

PROSSIMA APERTURA
CAGLIARI
CENTRO COMM. LE VELE - CAREFOUR
PROSSIMA APERTURA

PROSSIMA APERTURA
ORIO - BERGAMO
CENTRO COMMERCIALE ORIO CENTER
PROSSIMA APERTURA

DA NON PERDERE A LIRE 249.000

SONY



SONY
PlayStation

GIOCHI SATURN:
GRANDE ASSORTIMENTO
SIAMO TRA I PIU' FORNITI

**PREZZI IVA
INCLUSA**

**SOFTWARE UNIVERSE®
DICE NO
ALLA PIRATERIA.
LA PIRATERIA UCCIDE
I VIDEOGAMES**

SEI UN RIVENDITORE?

- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi diventare un Consolles Department Point?
- Vuoi aprire un negozio Software Universe® in partecipazione con noi?

INVIA UN FAX
AL N. 02.48.30.00.72

A LIRE 249.000 CON CASSETTA

NINTENDO 64



SEGA L. 199.000
SATURN EU + PAD +
TRE GIOCHI

SEGA L. 249.000
SATURN EU + PAD +
SEI GIOCHI



**VENDITA PER
CORRISPONDENZA Tel. 02 42 300 10**

Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori:
via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02.42.300.10 fax 02.48.30.00.72

CONSOLES
department
Point

BRESCIA
SOFTWARE UNIVERSE
Via Mameli, 24/b

CREMONA
SOFTWARE UNIVERSE
Corso P. Vacchelli, 33

FERRARA
CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32

GENOVA Chiavari
MILLEGIOCHI
Via Delle Vecchie Mura, 8

GENOVA Rapallo
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44

IMPERIA Ventimiglia
GIOCHERIA P.A.N.I.
Via Mazzini, 9/a

MILANO
SOFTWARE UNIVERSE
Via Lorenteggio, 22

MILANO Cinisello B.
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Comm. "La Fontana"
Viale de Vizzi Ang. De Amicis

MILANO Paderno D.
MOUSE
Via Gramsci, 2/b

NOVARA
PIANETA VIDEOGIOCHI
C.so Torino, 14/a

PADOVA
COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"

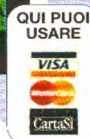
REGGIO EM. Castellarano
MAGIC SOFTWARE
Quartiere Don Reverberi, 3/a

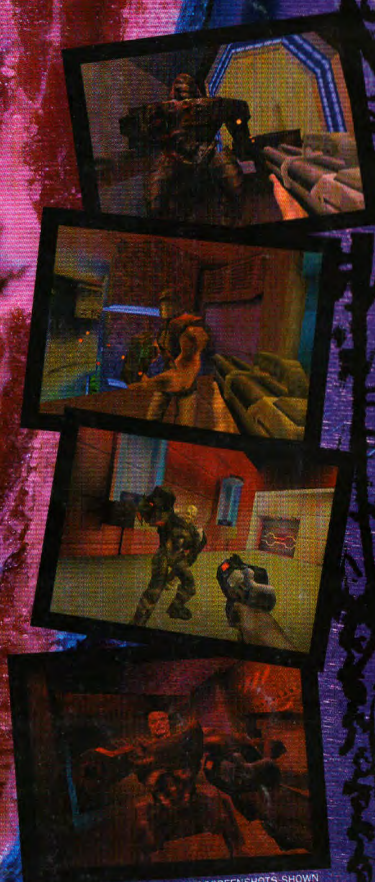
SANREMO
FANTASIA
Via S. Francesco, 89

TREVISO Castelfr. Veneto
COMPUTERSHOP
Centro Commerciale
"I Giardini del Sole"

UDINE
GAME MASTER
Via Aquileia, 15/a

VARESE Gallarate
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Commerciale
"Malpensa Uno" Via Lario, 37





NINTENDO 64® SCREENSHOTS SHOW:

ACTIVISION



www.halifax.it